
最新掌机资讯，最绝掌机攻略，最炫掌机周边！
VOL.17
掌机迷
POCKET GAMER
影像光盘复出！
猛料独家附录！
掌机迷
狂抽奖：101台GBASP
热门攻略
最终幻想1+2A
洛克人EXE 4.5
传说中的斯塔菲3
特别策划
卡普空少年的成长实录
洛克人编年史
重磅特辑
谁毁了掌机事业


重奖101名
20名
G&W钥缀
20名
GB系列钥缀
GBASP
11名
50名
斯内克金属像
参加办法：将当期《掌机迷》随刊携带的回函卡填写好并寄回编辑部，即可参加当月抽奖活动。复印件无效。9月抽奖活动截止日期为9月30日，时间以当地邮戳为准。
特别提示：9月抽奖活动只要投出9月回函卡（含9月上和9月下）皆为有效。
四大改变
重奖老友
9月奖
买掌机迷就得GBASP及众多超值好礼

掌机迷 POCKET GAMER 目录 CONTENTS

最新掌机资讯,最绝掌机攻略,最炫掌机周边! VOL.17

封面绘图/饿龙

出版

人民交通出版社
ISRC CN-M14-03-304-V·TP
ISBN 7-88713-064-6
地址:(100011)北京市安定门外外馆斜街3号
电话:(010)85285934

制作

北京次世代科技发展有限公司 制作
邮购地址:北京安外邮局75号信箱发行部
邮编:100011
发行部电话:(010)64472177
编辑部电话:(010)64472729
电子邮件:pg@vgame.cn

合作

GBA BASE	4757.com
任天堂世界	newwise.com
口袋妖怪网	pmgba.com
掌机地带	chinagba.com
掌机之王	GBGBA.com

健康游戏忠告

抵制不良游戏,拒绝盗版游戏。
注意自我保护,谨防受骗上当。
适度游戏益脑,沉迷游戏伤身。
合理安排时间,享受健康生活。

谁毁了掌机事业?

升华还是坠落? 两大厂商搅局掌上乾坤 P2

情报工房

口袋妖怪 绿宝石 新作情报大曝光 14
超级马里奥弹珠台 20
复苏的试练之岛 22
高达SEED对战 24
召唤之夜 铸剑物语2 26
市场行情 28
模拟汉化资讯 32
销量发售 34
游戏月谈 36

热脑研究

洛克人ZERO3 全芯片收集研究 42
洛克人EXE4.5 研究报告书 46
传说中的斯塔菲3 52

极上攻略

最终幻想1+2A 最终幻想1 56
最终幻想1+2A 最终幻想2 64
续 我们的太阳~太阳少年加戈 72
SD高达 FORCE 82
卡普空少年的成长实录 洛克人编年史 88
洛克人EXE4.5全攻略 98
传说中的斯塔菲3 108

软硬兵团

一卡入手,功能全有 EZⅢ抢先试用 116
边走边看 了解第二代电影卡 120
Ecube1GB问世,低价进入市场 123
改卡学堂 124
掌机配件详解 126
火线烧录卡系统开发者访谈 128
GBA模拟器no$GBA联机过程详解 133
浅谈VBA汉化 134
掌上风暴 136

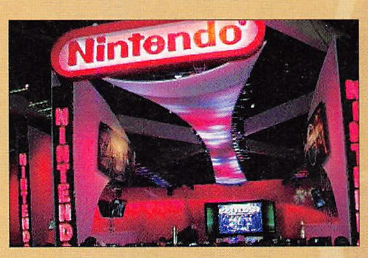
玩家手记

雪人聊天室 142
任性贴图区 146
问答无双 148
封神榜 152
GB的不灭传说 158
二线游戏整装待发大阅兵 164
口袋百问 172
逆转法庭 176
机战天空 180
海贼王的掌上正剧 184
小评《马里奥VS大金刚》 190
也谈NDS与PSP之争 191

谁毁了掌机事业？

升华还是坠落？两大厂商搅局掌上乾坤

文/转生之炎



2004的这一年，对于掌机市场来说是你方唱罢我登场的热闹，高潮出现在2004年1月21日的E3展上。这一天，任天堂突然宣布将会在2004年年底发行新一代掌机Nintendo DS（简称NDS），这个消息对2004-2005的掌机市场而言，无疑是投下了一枚重磅炸弹。很自然地让我们联想到半年前发行的NOKIA的游戏手机N-Gage，以及SONY同样定于2004年年底推出的掌机Play Station Portable（简称PSP）。很明显，这是一次任天堂的反击。这一剂猛料无疑让台下观摩玩家的神经顿时亢奋起来，视频上，打扮得五光十色的发布会仿佛在炫耀着一个百花齐放的盛极时代的到来，那承载着未来与希望的机体被它们的东家握于手中宛如神话般玩弄，很不恰当地，我昨天晚上所编稿子的一个标题猛然跳进脑海--进一步大师，退一步流星。我想，这个娱乐圈的规则同样适合于掌机世界，在一个同样残酷竞争的台面上，厂商们都面临着艰难、痛苦，而又不得不作出选择。

在经过了过去的GB与GG之战、GBC与NGP之战、GBA与WSC之战后，NDS和PSP注定在掌机市场中展开另一场殊死搏斗。这一次，SONY作为一个前所未有的强大敌人挤进了掌机市场，站到了任天堂的面前。又一艘航母搅局POKECT的领地，接踵而来的必定是让人兴奋的次世代大战时期。而SONY要将自己与众不同的理念强行插入这个已贯穿着任天堂这条主线的规则里，那么最终将带给业界的会是一同升华，还是集体坠落？而于这次的洗牌，究竟又有多少厂家能够承受得住又一次业界的动荡，也许，这对于已经风雨飘摇的日本游戏市场来说，又是一次雪上加霜的风暴袭击。

Chapter 1 掌机市场，蛋糕究竟有多大？

蛋糕有多大，直接制约着想要瓜分它的人最终能获利多少，所以我们首先需要了解的是掌机游戏的市场规模究竟有多大。根据官方统计，GB迄今为止已在全球范围内的销售量是1.2亿台，这一数字并没有排除重复购买的行为。再来看GBA，2001年第一季度发售的GBA，截止到今年上半年全球销量已超过3000万台，平均每台GBA每年的软件消费量约为3套左右。2003年3月，任天堂推出增加了背光等新功能的GBA SP，当年7月销量已过百万。

据统计，2002年掌机游戏软件市场的规模约在17亿美元左右，占全球游戏软件市场的10%。这一巨大的利润几乎绝大部分被任天堂揣进了自己

的腰包，而且，任天堂不仅主宰着掌机的硬件市场，而且掌控着软件市场的丰厚收益。虽然在家用电视游戏机市场上，索尼、微软、任天堂是争得你死我活，可是在掌机市场这块肥沃的土地上，任天堂的GB系列却是坐拥金山，一方独大。如此庞大的市场却只有让一家公司独占，叫对手如何咽得下这口气，所以吃螃蟹者先有SEGA之GG，后有SNK之NGP、BANDAI之"天鹅"，不幸他们都咬崩了牙齿，却未能撼动老任基业。后来连手机行业的老大诺基亚也首先沉不住气，公布了自己手机游戏机N-GAGE计划想与之抗衡，无奈虽然具有游戏功能的手机与掌机都被媒体统称为"便携游戏机"，但针对着LU的手机游戏和针对重度游戏玩家的掌机游戏两者有着特点迥异的市场，和完全不同的用户群、技术和产业链。所以N-GAGE也未能对任天堂的掌机时代发起有效冲击。

在这个漫长的进程中，我们没有看到SONY勇敢冲锋的身影，与SEGA大胆冒进的"勇士"作风不同，SONY扮演却是一只潜伏在草丛中猛兽的角色，一边磨砺着自己的爪牙，一边静静地注目着一个个任天堂对手的倒下，从别人的失败里，SONY汲取了不用付出代价的教训，它伏得越深，便扑得越猛。直到2004年，当自己在家用机市场上站稳了脚跟后，SONY终于撕开传闻捕风捉影的口子，亮出了自己的武器--PSP，将自己强分掌机市场一杯羹的意图昭然于世。在2004的E3上，SONY的对手们立刻给予了回应，诺基亚力推N-Gage，任天堂公布DNS，甚至围绕GBASP公布了一系列促销策略，规则被打乱的后果，会如同倒下的多米诺骨牌一样延伸开去。我们中国有句古话，叫不破不立，打乱旧秩序，建立新格局，阵痛的代价必不可免，令人担心的是这代价将会落上谁的头顶，又有几人能够承担。



Chapter 2 SONY 军团VS任天堂军团

在炒得沸沸扬扬的各大游戏网站乃至门户网站上，我们能够轻易找到两份关于SONY公司推出PSP与任天堂公司推出NDS的性能比照图。

—— PSP主机性能 ——

名称	Play Station Portable（PSP）
标准色	黑色
尺寸	长170mm×宽74mm×厚23mm
重量	260g（含电池）
CPU	PSP专用CPU（主频1～333MHz）
内存	32MB
DRAM	4MB
显示屏	4.3英寸16:9宽屏TFT液晶，1677万色480×272分辨率
音乐输出	立体声
扩张端子	IEEE 802.11b(Wi-Fi)、USB2.0(Target)、记忆棒、IrDA、IR Remote(SIRCS)
光驱	UMD专用光驱
对应软件	PSP游戏、UMD音乐软件、UMD视频软件

—— NDS主机性能 ——

名称	NINTENDO DOUBLE SCREEN（NDS）
标准色	银白色
结构	上下屏翻盖式设计,下屏为触摸屏,内置MIC
按键	十字键、A、B、X、Y、L、R
使用时间	10小时
通信功能	搭载无线通信功能，支持16人无线对战 支持蓝芽无线，可随时联机对战
画面	3D画面媲美神游机，秒间60帧可能
显示屏	NDS主机拥有两个三英寸的屏幕，除按键外，还支持触控
储存	这款主机采用和GBA不一样的插槽，采用DS专用的记忆卡。
对应软件	NDS专用游戏，GBA所有游戏兼容



从陆续公布资料中我们可以看到，SONY的PSP掌机将自带背光,并采用可充电锂电池供应电源。从配置来看，PSP的载体由过去的卡带式变为了使用容量为1.8GB的UMD作为游戏存储媒体，此种软件的价格则定位在2300~3500日元，比起GBA卡带4800日元软件的价格还要低了许多。此外，PSP还附带有电影播放功能，资料显示，对应PSP的电影定价在2000日元以下，PSP的优势似乎很明显。

从资料显示的硬件性能方面看，PSP无疑也是迄今为止最强的一款掌机，大大超越任天堂目前的GBASP和诺基亚的N-Gage。作为游戏介质的UMD光盘，大小仅为DVD的一半，容量却约为CD-ROM的3倍，无疑给开发商们以更大发挥领地，也使SONY游戏中需要大容量支持的华丽效果，甚至是大段的CG画面都有储存空间；机身搭载4.5英寸的16：9彩色液晶显示屏，只能用一个"大"字来形容，大得足以让大家感叹"打从娘胎出来就没见过有这么大屏幕的手掌机"。在引起玩家一惊叹之声中，SONY耀武扬威地给隔壁老任来了一记敲山震虎，第一步，SONY吸引眼球的目标已经达到了。

软件方面，SONY同样也是有备而来。目前已有多家日本大游戏厂商准备为PSP开发游戏,首批开发工具也在今年8月如期发送至各大游戏厂商手里。从SONY连篇累牍排列的厂商游戏名单中,EA、SEGA、KOEI、KONAMI、NAMCO等厂商的大名赫然在列,《真・三国无双》、《潜龙谍影》、《GT4》、《山脊赛车》等名作也竞相登场。在公布的一段段动画中，我们看到的是令人惊叹的几乎要媲美PS2的画面效果，SONY发布的豪言壮语怎么听起来都让人充满了期待。

如果你只是一名非玩家,或者你是一名LU(就事论事)，相信此刻眼前的一切已经让你满足。此时SONY表现得野心勃勃，并且看起来在它的第一步进攻已经奏效。



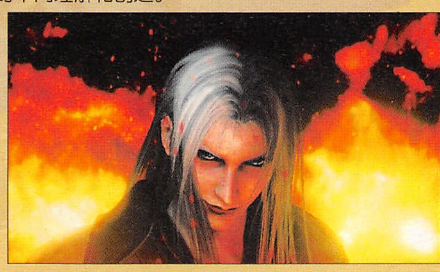


グランツーリスモ4 モバイル(仮称)/㈱ソニー・コンピュータエンタテインメント ©Sony Computer Entertainment Inc.

王国之心一拖再拖，黄金太阳3杳无音讯。对了，告诉风林兄，你的名字出现在周杰伦《七里香》中的《将军》的歌词里了！恭喜！
张蒲林　风林：——！

Chapter 3 对创新理念的不同理解

与老任不同，也许是以往长期技术领跑所带来的惯性思维，SONY对于创新的理解更沉醉于"划时代的意义"，所以比之老任，SONY似乎更热爱技术的刷新与外形的时尚。从1999年3月首次公开展示了PS2的开发DEMO画面，让这个传说具有7000万多边形处理能力的怪物成为业界的话题焦点，到此次的PSP令人目瞪口呆的画面效果，SONY在热心地挑起每一次技术的较量，所以也难怪会某种程度上给人留下"创新的SONY"和"保守的任天堂"这种印象。但是站在另一个角度上看，两者的发展理念不同，所以才导致了对"创新"这一名词的全然不同的理解。现在，我们不妨不分机种地探讨一下两者对于"创新"这个理念的不同理解和创造。



先来看SONY，准确地说，1997年之前的SONY在游戏业无论从知名度还是综合实力上都只能称得上是一只"丑小鸭"，但自从《最终幻想7》在PS上石破天惊地震撼了玩家后，SONY创新的思维也仿佛被一起惊醒，变得异常敏锐起来，为了配合开发LU群体的路线，SONY将自己的创新路线定位在时尚、清新之上，制作发售了大批令人耳目一新的小品，从《随身玩伴》到《啪啦啪啦》、《波波古罗斯物语》，以及《我的暑假》、《风之克罗诺亚》（又译《风之少年》），SONY凭借其电视广告的大胆构思和宣传攻势迅速将游戏带到了普通妇女和儿童的眼前，也使SONY的这些游戏在部分工作压力巨大的上班族之间迅速产生了共鸣。其中许多作品都建树颇丰，如《随身玩伴》在东京游戏展中获得大奖，到《我的暑假》、《波波古罗斯物语》成功系列化，尝到了甜头的SONY意图染指更为广阔的领域。在一个个成功面前SONY浑身是胆，甚至希望借助一款《龙骑士传说》挤入RPG王者的部落，很可惜，虽然《龙骑士传说》的高达120人的开发团队中不乏《马里奥RPG》制作人员这样的高手，并且还进行了长达10个月的宣传，可是做惯了小品SONY操刀巨作仍显幼稚，结果此作不但没有完成SONY并驾FF系列、DQ系列的野望，反而在仅仅47万的销量前跌下了一个大大的跟头。此次的折戟也让SONY重新认清了自己的方向，从而回到了时尚清新的道路上来，进入PS2的时代后，SONY本着自己开发理念继续发展针对LU的清新时尚游戏，但却发现这一套已经渐渐不再吃香，除了《随身玩伴》系列的《我的画册》、《多罗和流星》销量尚可，以及《我的暑假2》30万套的销量让人比较满意外，SONY创新游戏的续作几乎都落了个无人喝彩，无论是《风之克罗诺亚2》还是《波波古罗斯物语2》，更加华丽的童话色彩似乎已不能挽回游戏本身日薄西山的下坠，而后者体验版派送35万套而实际销量仅仅20万套更是落了个业界笑柄。此外，SONY原创的《ICO》，虽然以优美的景色，令人回肠荡气的剧情和美妙的音效让人精神为之一爽，但最后也败在了厂商漫不经心的宣传上，销量不足10万套。而已经发行第二作的《蚊》，优秀的创意也被埋没在了粗糙的画面中。不知道该批评SONY的漫不经心呢，还是因为它太过信任自己的品牌号召力，进入PS2的时代后，SONY在90年代末那种旺盛的创造力和源源不断的灵感源泉仿佛完全枯竭，剩下的只有华丽的声光和所谓的"技术"，而这种"技术的优势"在后发先至的对手面前也显得岌岌可危。难怪有玩家批评SONY"只剩下一身华丽的毛皮"，我们似乎不能否认SONY变得"庸懒"了，至少是在创新上变得庸懒，也许是除游戏以外的其他产业全线告急让SONY变得疲于奔命，也许忙于与对手下一个回合的缠斗



どこでもいっしょ（仮称）/ ㈱ソニー・コンピュータエンタテインメント ©Sony Computer Entertainment Inc.

看完本期之后，我立刻去了附近的掌机商店都说没有那个“GBA前光灯”，不知能否邮寄？鲁春明；16；男；300161；天津市河东区向阳楼41-3-501；兴趣：画画、看《PG》、玩GBA　雪人：当然可以邮购啊，不过在邮购之前请先选好信誉过硬的店家。

让SONY有些分身乏术，但我们不得不承认，SONY木讷了，木讷得好像只认得"性能"和"技术"这一条路线，而被任天堂狡猾地讨了个巧。



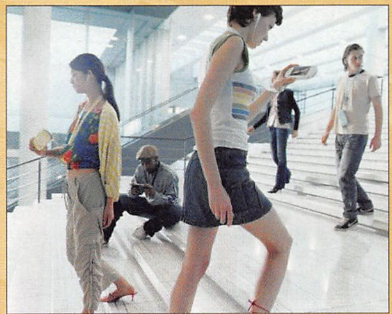
在玩家心目中，任天堂的形象常常与它所创造出的神奇角色相重合——外表敦厚老实，实则敛财有术，不折不扣的"奸商"一个。相对于SONY死抱着她技术领先、机能至上、画面第一信念不放的任性，任天堂的创新更加讨巧。它甚至不需要伤筋动骨的大笔投入，而更多要求灵感一闪的火花。任天堂的创新，更侧重于玩法，也可以说是操作方式上的新奇、独特的操作方法，从而给人更耳目一新的感受。在任天堂的平台上，游戏最博以口彩的不会是画面，音乐、效果、气氛等可以直观地渲染的东西，而是"游戏性"之类玄而又玄的称赞。说任天堂的游戏"好玩"恐怕没有人会反对，但很少有人注意到任天堂可以为一个"好的玩法"肯付出的代价，当年的《俄罗斯方块》所有权的争夺战上，任天堂一掷千金的勇气恐怕鲜有能及者。同样，任天堂的游戏平台也充分给厂商以施展创意的空间，比如NGC四分插多人同时游乐设计，以及与GBA的连动的设计，还有KONAMI以GBA平台，巧妙利用感光性能创造出《我们的太阳》这种将日光与游戏相结合的经典之作，任天堂的平台总是在给人最大限度地留出创意空间。就像任天堂NDS的此次登场，虽然不轰华绚烂，但能让人眼前一亮。据笔者推断，这个双屏设计肯定不会用来显示地图如此简单，加上触屏的设计，相信以GBA搭载感光性能实现游戏的新式玩法的创意已经让你激动不已了，那么这一次的双屏究竟会给玩家带来什么呢？任天堂的盒子还没有打开缎带，就已经让人想要迫不及待地探头一看。

Chapter 4 对和受众定位的不同选择

SONY公布了PSP，摆出了要和老任"干一架"的架势，但我们仔细分析，不难看出SONY仍然不想与任天堂硬碰硬地较量，能在一定程度回避任天堂锋芒的基础上抢夺较大份额的市场，这恐怕是SONY初步的打算。

从PSP与NDS的受众定位上可以看出。相对于任天堂牢牢抓住核心玩家，并不断给他们惊喜的定位不同，SONY更倾向于把PSP打造成一台便携式的娱乐中心，即将PSP定位于"21世纪的Walkman"，它不仅仅是一款掌机，更是一个移动的娱乐平台，其丰富的应用性、紧随潮流的时尚性，以及与其它硬件设备之间的互通性，很可能会改变人们对传统掌机的认识。

我们看到PSP不仅仅是用于玩游戏，更可以用来看电影、听音乐，其电影碟片低廉的价格相比也是SONY吸引年轻人（这里不能说玩家）的一种策略。而且，SONY公司欧洲总裁也透露，此次PSP的定位是针对18岁以上的成年人群，之所以SONY公司会这样，是因为任天堂GB系列主要定位于18岁以下的青少年，SONY公司这样的举措是为了先占据18岁以上成年人市场的份额，然后再与任天堂展开竞争，避免了在目前阶段与任天堂的直接竞争，而且，18岁以上的成人更加具备购买力，这恐怕也是SONY的算盘之一。相对地，任天堂也不甘示弱，从GBASP的推出就可以看出，SP无论从设计上还是外形上也更加符合成人的品位，显然任天堂也不愿放弃成人消费力这块肥肉。



另外，据日本任天堂硬件平台专门杂志最新一期透露，任天堂正在考虑推出不同颜色版

本的 NDS主机。该杂志还称NDS主机前面右侧的耳机插孔旁边的方形凹孔，将会有某种秘密的功能。

继E3SCE大量展出各种不同配色与花样的PSP主机之后，任天堂也考虑推出不同颜色的NDS，或许在下个月所举办的东京电玩展中，玩家就有机会能见识到五彩缤纷的各式NDS主机也说不定。

Chapter 5 SONY的问题

有个很古老的故事可以用来影射现在的掌机市场。以前，人们在把沙丁鱼长途运输的时候，发现沙丁鱼的死亡率非常高，究其原因，是因为在漫长的运输途中，沙丁鱼在狭窄的水箱中不思动弹，很快就陷入死亡，后来人们想出了一个办法，就是在装运沙丁鱼的水箱放入几条凶猛的肉食性鱼类，肉食鱼类搅乱了本来平静的水箱，沙丁鱼们惶惶不可终日，不得不加紧游动躲避追捕以求生存，这样一来，沙丁鱼的存活率反而大大提升。这个方法被推广不久，人们又很快发现了问题，放入水箱中的肉食性鱼类数量必须有一个微妙的比值，如果数量过多，那么在巨大的生存压力下，沙丁鱼的死亡率甚至要高出没有放入肉食鱼类之前。

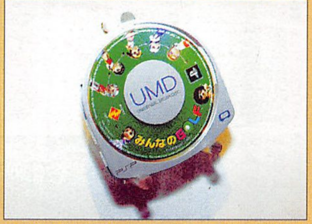
同样的道理适用于如今的掌机市场，如果把大大小小的第三方开发者比做沙丁鱼的话，任天堂和SONY就好比是逼迫他们运动、竞争以求生存的肉食性鱼类，给了他们活力，也给了他们生存的压力，但是，当这个压力一旦上升到超过了某个限度，或者说当整个业界因为两只巨大的"肉食鱼类"被搅成天昏地暗之势时，在惊涛骇浪中存活下来的毕竟只有少数，而这，并不是我们所希望看到的结果。

现在的情况是，不管SONY如何企图回避老任锋芒，目标市场的重合也使得这一战在所难免，何况此消彼长的道理两位东家都十分熟悉，这可能是一次剧烈的碰撞，更可能是一场漫长的消耗战，在瞬息万变的局势中，如果不能迅速正确地处理好不断出现的问题，对于两家同样"巨无霸"的对手来说，不仅自身将深受影响，而且还会危急第三方的游戏开发商，很可能带来的就是整个游戏业界的震荡。对于任天堂来说，SEGA、SNK、BANDAI，不管以往的哪个对手，都不能与今天的SONY相比，不过SONY自身也并不是那么无懈可击，从目前看来，SONY所走的路线，所追求的一些目标也同样引起我们的疑问，SONY的这一搏，当真理智?

SONY的问题1 /// 追求高性能究竟有多大必要?

笔者认为SONY所犯的第一个错误，就是没有认清掌机的意义所在(或者说因为定位不同，SONY根本无意去认清，它所追求的不是掌机，而是"便携式娱乐中心")。SEGA、BANDAI以及NOKIA，以及一些欧美厂家虽然相继推出了自己的掌机，但是GAME BOY系列仍然是以压倒性的优势抵御住了来自外界的各种强大的冲击。有位评论家很精辟地概括了GB取胜的法宝：它不是最先进的，却一定是最受欢迎的。这其中的奥秘何在?答案就是任氏深谙掌上真髓，即在便携性与性能之间取得一个平衡点。SONY为曾涉足TV GAME界前，FC、SFC简单的画面仍然带给了玩家无数的乐趣。机能的提升可以给玩家带来更多的快乐，但是快乐却不仅仅只是靠机能的提升来实现的。

谈到NDS与PSP之争时，有一位朋友曾经一针见血地说：就算掌机的机能完全达到了PS2的效果又如何?对于实际游乐的玩家而言，这么高的性能究竟有多大的必要?即使是外接电视的PS2，要达到官方所宣称的那种所谓"震撼"级的效果也必须有5.1声道的音响以及大屏幕、逐行扫描的电视。如果没有这些装到牙齿的装备，PS2的声光效果则大打折扣，官方宣传画面的水平你也甭想在家就能享受到。再回过头来看PSP，是否真的能像SONY宣传所说的那样接近到PS2的效果还很难说，就算是画面达到效果了，在如此掌机屏幕上，又如何保证可以给玩家完美的视觉效果?何况音响效果等问题也会成为瓶颈。也许SONY引以为傲"超高画质"的画面反而会把PSP带



入一个尴尬的境地。不要对我说PSP那令它骄傲的"巨大"幕，SONY也知道要获得震撼级的效果必须让屏幕大一些，更大一些，无奈掌机毕竟是掌机，一个简单的道理，如果把PS2的水平的画面镶嵌在掌机大小的屏幕上，那还能得到多大的享受？恐怕比用咱们国产的"小画仙"还要局促得多吧。

SONY忽视了一个问题，历来掌机最大的卖点就是便携，至于性能上并不要求有多先进。尽管如此，仍然有数以万计的玩家沉溺其中。因为虽然掌机的性能并不先进，但是对于软件的质量却要求很高。GB系列的口袋妖怪、牧场物语系列虽然画面简单，却依靠丰富多彩的游戏性受到全世界玩家的一致认可。进入GBA时代，《火焰纹章》、《恶魔城》等作品在随着硬件的进步而大幅度加强了画面和音乐的渲染效果的同时，游戏的丰富程度却没有丝毫的降低，因而大受欢迎。对于掌机而言，很大程度上简单就是快乐。毕竟指望能够随身携带'家庭影院'级娱乐设施的用户并不太多。对于大多数字玩家来说，选择掌机不外乎两个因素，一是价格；而是便携性。除了极少数"富翁"级玩家外，其他玩家更希望在便携性、性能、价格，三者之间取一个平衡点。一味的追求这三点中的任何一点就会造成其他两点的失衡。PSP虽然在性能上占绝对优势，却是以牺牲价格和便携性为代价，这对于掌机而言得不偿失！

SONY的问题2 /// PSP会给开发厂商带来什么

精巧、时尚、强大的机能和高昂的定价，SONY在将自己的理念强行引入掌机世界的游戏规则中，就在玩家们为这是世界鲜亮的色彩欢欣鼓舞的时候，也许另一批人却在为之头疼不已。一个新的实力选手的闯入，无疑让许许多多的第三方开发者再次面临发行平台的选择，在两个几乎势均力敌的选手面前，这种选择变得非常艰难，所谓一着错，满盘输，但是，他们的势均力敌让人嗅不出成功或失败的味道，除开那些财大气粗，四面开花的著名厂商们，对于一些实力不够的中小型厂商来说，每一次投资的风险也因而大大增加。





虽然SONY自身宣布PSP的开发将非常简单，但SONY当初PS2游戏开发时数据库不全，一切困难靠开发商自行解决的异常困难的开发状况还是让第三方的软件商们余惊未消。SONY开发平台的困难性在业界也可谓"众所周知"，以2000年PS2刚发售为例子，当时PS2主机在函式库都还没搞定时仓惶推出，让加盟PS2游戏厂商叫苦连天，不但不少游戏公司公开批评PS2游戏难开发，而且也让PS2初期游戏水准良莠不齐。更麻烦的是厂商必须自己跳下来研发PS2函式库，或许一些大型公司如KONAMI、CAPCOM有办法培养人力研发PS2函式库，但小公司可就没那能力了，游戏开发困难在无形中扼杀一些有创意但没财力的小公司生机，就算是像KONAMI一样的大厂商，对于开发PS2的游戏也直叫困难，可见PS2的开发平台之复杂。对于第三方的游戏厂商而言，最重要的便是节约成本，但是PS2需要一个新的函数库，也就是说开发一个游戏就需要构造一个函数库，这对于许多的游戏厂商而言是致命的打击，于是软件问题也成了一个大问题——强

大机能背后是高难度的游戏开发，无论如何，PS2的一场游戏开发噩梦已经给第三方的软件商留下了这样一个印象。

SONY的游戏难开发--这一点从PS2发售初期游戏质量良莠不齐的窘迫景况可见一斑。当时的软件厂商对PS2的硬件设计普遍表示了强烈不满，显存不足和开发工具包不完善等诸多原因造成了软件开发严重滞后，一再延期又造成了开发费用成倍上涨，CESA统计数据显示开发一款PS2游戏的平均费用超过了一亿日元为历代主机之冠，很多中小型厂商只能望门兴叹。也许是吸取了PS2上的教训，SONY在对PSP的宣传中也包括了对其游戏开发环境简单的宣传，而且，目前SONY面向全球的各大游戏厂商发放的PSP开发工具也基本上都交到了厂商们的手中。而且相关游戏开发也开始进行，不少游戏都希望能在明年与PSP主机同步推出。而据目前厂商反馈，PSP的游戏开发环境比较完整，这一次，似乎SONY替厂商们设想得十分周全，让他们能无后顾之忧全力开发游戏，也有信心能彻底发挥PSP的硬件机能。

根据SONY的宣传，PSP游戏的开发似乎将比GBA游戏开发更加简单，但就在仿佛"风调雨顺"之际，另一条消息似乎再次显示出SONY的隐患，随着目前各家厂商纷纷投入携带主机的游戏开发，PSP游戏开发复杂程度也相应凸显出来。据悉，一般来说开发GBA游戏只要6～7人便可完成，至于PSP游戏的话，预估大约需要15～20人左右方可，对于厂商来说，相对必须付出的人力成本也就相对提高许多。



对于目前的任天堂来说，似乎目前也正面临着和SONY公司同样的问题--双屏显示是否会增加游戏开发难度？很多厂商对此表示怀疑。双CPU，双LCD显示屏，张开式设计，NDS的这个亮点给人以深刻的印象。与过去将GBA的性能不断地升级，并改善其功能作为增强任天堂的市场竞争力的策略不同，此次任天堂已经确定将NDS作为新一代，或者说是完全的新产品来开发。其双CPU和双LCD的设计不仅是对任天堂传统设计思路的一次挑战，同时也对各大软件开发商游戏开发的一次挑战——在过去，还没有哪个厂商需要开发需要同时在两个显示屏上显示不同内容的游戏，而现在他们却必须考虑这一点，NDS的设计理念是那样令人兴奋，充满创意的火花，但是一旦这些创意必须由第三方的大量金钱堆砌而出时，创意就成了一种沉重的负担。按照惯例来说，这个帮助第三方软件商顺利适应NDS开发的责任其实落在了任天堂身上，任天堂所提供的NDS软件开发工具才是决定各大厂商能够提供给NDS足够软件支持的关键所在。而任天堂也深知第三方的软件支持对自己生存发展的重要性，在GBC与NGP的争斗和GBA与WSC的战例中，任天堂都是依靠庞大的软件数量支持赢得了市场和玩家的支持，进入了一个良性循环而最终获胜。

SONY的问题3 /// 成本与收益，谁能获利更多？



索尼计划今年下半年在日本市场率先推出4年来该公司最重要的新款游戏硬件PSP，并在2005年上半年在美国市场推出。相对于Xbox与NGC两台家用主机，虽然目前家用主机市场以PS2独占鳌头具有压倒性的优势，但分析师对于SCE预定明年推出的携带主机PSP是否依然还能保持这样的优势，缔造出成功佳绩这一点深感怀疑。据日本日兴证券资料显示，各游戏厂商在携带主机游戏中所获得的利益与在家用主机中开发的游戏比较起来将会较少。其次在价格上，PSP比任天堂的GBA主机也要贵上许多。目前市场上预估

这款PSP的价格将会在19000日元～3万日元之间，与目前定价8800日元的GBA及12000日元的GBA SP比较起来确实贵上许多。最后一点，便是目前任天堂的GB系主机在全世界销售已达1亿5000万台以上的情况下，对各游戏厂商来说，与其冒险投入PSP市场提供PSP游戏，不如先稳固保持与任天堂GB系的关系会比较好。

在一篇调查中指出，目前PSP对消费者与开发者来说较具魅力的地方莫过于采用媒介为世界上较普及的光碟，并支援3D画面与对应记忆卡、MPEG4与醒目的TFT LCD屏幕；而对小卖店来说较具魅力的地方莫过于光碟媒介、记忆卡对应、TFT LCD萤幕与对应USB 2.0及MPEG4。至于其他值得期待的地方，在消费者而言希望能与PS2连动并支援网路，还有耐久性的设计接续电视功能，读取时间更短以及长时间的电池设计，最好是还能加上资料写入的功能。至于小卖店方面则是希望加入内藏手机功能以及无线接续，还有与其他SONY产品的连接及接续网路收发信件，并内藏网路摄影机与电视调谐器，之后还可以贩售动画或音乐的UMD，同时也会推出多种颜色以利消费者选择。另外在开发者方面，则是希望能加入随处上网机能，DVD及MD播放功能，削减系统构造成本以及长时间电池，在外形设计上希望能轻巧便于携带，内藏网路摄影机，以及发售推出商业用软件。如果要满足以上人们的需求，PSP的价格势必要变得非常昂贵。昂贵的价格对于PSP的普及大为不利。尽管索尼美国游戏娱乐公司的首席执行官Kaz Hirai表示，考虑到电子元件的价格和先期投入的研发成本，索尼并不指望其新推出的PlayStation便携式游戏机(PSP)在短期之内就能盈利。但是通过多方面消息证实SONY依然被PSP多久能收回成本这个问题所困绕。

另外，SONY还面临着怎样在尽可能减小自己损失的基础上让第三方尽快尝到甜头的问题，要让第三方尽快尝到甜头，SONY不外乎采用两种办法：一，减少第三方软件商的权利金；二，通过降低PSP的售价的方法提高普及率。从目前的情况看，这两种方法与SONY的希望尽快收回成本的愿望相矛盾。事实上，SONY想要尽快收回成本只有通过提高第三方权利金和提高PSP售价来实现。显然，SONY在成本与收益这个问题上也陷入了泥潭。



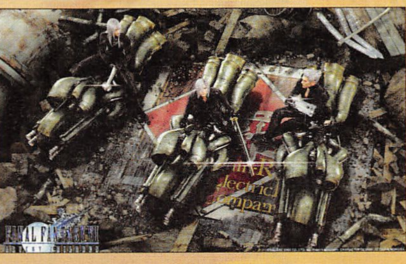
由于硬件的提升，在家用机领域曾经出现过各大厂商单纯的为了追求画面、音响效果而忽视其他方面的时候。一款软件买回家，除了画面好看，音乐好听外，根本就没有什么可玩之处，这样的软件在PS和PS2上比比皆是。如果在PSP上也出现类似的问题，除了给SONY带来两难的境地外，也将给掌机世界带来灾难。造成的结果将是垃圾软件充斥掌机市场，玩家失去对于掌机软件的信赖。除此以外，PSP所采用的媒体也将会给SONY带来困境。光盘的不可写性（只读）格式，可以防止盗版，不过对于软件的存储也是受到极大的限制。索尼表示可以播放2个小时的DVD画质的图像，不过对于一个终端用户来说不能存储的光盘还有什么用呢？除非索尼计划发行非游戏的媒体在这种光盘上（像电影和音乐），不然这将是PSP系统的一个非常严重的弱点。在成本与收益之间，SONY想要取得平衡还有很长的一段路要走。

Chapter 6 玩家们担心的问题

对于玩家们来说，SONY最令人担心的问题有3个。第一，售价，恐怕大家已经习惯了掌机廉价的特色，如果太贵，势必对硬件推广和软件普及不利，这也是玩家最担心这个问题。第二，使用时间，不知大家注意没有，SONY在将PSP的性能吹捧得天花乱坠时，似乎一直在回避一个很关键的数据：游戏时间，据笔者猜测，也许PSP的供电问题正是目前很让SONY头痛的问题——当然，如果游戏时间太短的话，玩家们会同样头疼。第三，自身问题，从SONY 在PS2上的软件销售问题可以看出，如果不在软件创新下功夫的话，PSP可能会陷入软件怪圈。

我希望口袋基地能更好，因为我是“口袋”迷，当然希望有关“口袋”的栏目能更好。
徐丞珂；12；214001；江苏省无锡市汤巷小区24号101室；兴趣：打SP、打篮球

玩家们担心的问题1 售价



先来谈谈售价的种种可能。

索尼公司将PlayStation Portable（PSP）定位为"21世纪的walkman"，它能够玩游戏，播放电影和音乐。PSP将配置有宽屏幕液晶显示器，能够播放2小时DVD质量的视频内容。它还将提供无线互联网访问功能以及容量达到CD-ROM光盘3倍的专有存储设备——通用媒体磁盘（UMD）。但是，在令人眼花缭乱的数据面前，SONY却忽视了最受用户关注的问题——价格，PSP由于作为一体化娱乐系统进行销售，它的价格将会比NDS高很多。Atari 执行长 Bruno Bonnell，谈到他对 PSP 的看法时也表示出了悲观，"PSP 看起来是很酷，就像是部好车一样，但我们并不知道 PSP 的价格会是 250 美金，或 300 美金，或甚至是 500 美金？"，"PSP 的坚固耐用程度达到什么程度呢？PSP 的影片销售战略又是如何？无线网络战略呢？MP3 下载？连接方式？视讯输出？我们都还不知道。"Atari 身为 PSP 加盟游戏开发商，但其执行长对于 PSP 却有这么一连串的疑问，这表示目前 PSP的售价问题SONY还未正式对协力厂商公布。就在外界盛传PSP的售价在300美元左右时，Bruno Bonnell却预测PSP的售价高达500美元，他的预测如果成为事实，对于大多数的玩家而言，PSP非但不会打动玩家，反而会成为玩家的'噩梦'。退一万步说，即使PSP的售价真的为外界预测的300美元，也大大的超过了掌机玩家所能承受的心理底线。不要忘记，或许有人说GBA（包含GBA SP）的性能落伍，或许有人质疑GBA的多媒体性能不足，但是谁都不能否认GBA系列现在的成功，而99.99美元的价格则是GBA成功的最大砝码！多年来，任天堂公司的策略一直是以较低的价格销售硬件，而通过销售软件赚钱。分析人士猜测，它在DS上的策略也不会改变。作为一款面向青少年的游戏机产品，尽管配置有二个液晶显示屏和2个处理器，DS的售价不会超过250美元。可以说，SONY关于PSP的定位还是有待商榷的，相比低价的DS，价格过高的PSP未必会为广大消费者所接受。

玩家们担心的问题2 游戏时间

再来看使用时间。

抛开价格的因素，PSP高规格所带来的另一项隐忧就是耗电量。虽然先前SCE于E3公布PSP于游戏用途时将可以到10个小时的持续使用时间，但SCE并未公布该数据的测量方式，而且对照另一项PSP播放高画质影片2.5小时的持续使用时间数据，SONY的公布的10小时使用时间的数据究竟有多大水份？PSP实际应用时实际上能达成多长时间？这些问题都是影响玩家购买PSP的关键因素之一。



昔日的强者——GG

再看NDS，任天堂虽然官方公布的使用时间也是十个小时。从以往的经验来看，无论是GB系列还是目前如日中天的GBA系列，其使用时间完全可以满足玩家的需要。业内人士分析GB、GBA都是为了使用时间而牺牲性能。NDS也不例外，因为任天堂的掌机理念是经受过无数次市场考验的。PSP是采用小型光盘，而NDS是采用卡带设计。光驱在读取数据时要比卡带读取数据耗费更多的能源。从这个角度分析，任天堂公布的NDS可以使用十个小时的数据要比SONY公布的数据可信的多。

回顾掌机的历史，当年SEGA的GG（GameGear）系列是世界上第一款彩色掌机，同显32色，而当时任天堂的GB只能同时显示四级灰度。GG的性能在当时来说不可谓不强劲，



但如此强劲的性能的背后却是6节电池只能换来2个多小时的使用时间。由于SEGA的这个设计瓶颈使得虽然性能落后的GB轻易将GG扫地出门。回过头来看NDS与PSP之争，SONY显然没有从SEGA失败的案例中吸取教训，已故的GB之父横井军平曾经在接受媒体采访时表示，当初设计GB时，并不是技术达不到彩色显示的水平，而是为了增加GB的使用时间。因为任天堂明白：对于掌机而言，待机时间要远远比性能重要的多！

玩家们担心的问题3 软件问题

PSP的软件战略在很大程度上反映了该主机的市场战略。从目前的种种数据来看，SONY并不打算以亏本的方式销售PSP，这样做的目的是为了降低权利金费用，以此吸引更多的第三方为其开发游戏。这样做乍看没有什么漏洞，但是回顾历史我们又可以看到3DO采用类似的市场策略而导致失败的前车之鉴。当时3DO也是将多功能作为卖点，为了获得第三方软件公司的支持，这家公司曾经开出了足以让所有开发商动心的权利金条件，软件上不能获得利润，那么只好从硬件上获取利润，结果造成了3DO过高的价格导致用户乏人问津最终惨淡收场。虽然目前日本方面各主要游戏开发商已经纷纷宣布加盟PSP，想必与该平台较低的权利金有直接关联。但是为了获得第三方的支持，SONY在软件的审查方面则有可能会出现松动，通过翻炒PS2冷饭而获利的短视行为未必不会在PSP身上重现。一旦在PSP上出现翻炒冷饭成风的现象，PSP就可能会陷入软件怪圈，可如果对第三方的软件产品监控过严，PSP就有可能失去第三方的有利支持。

NDS由于向下兼容任天堂现行的掌上机GameBoy软件，则不存在发售初期软件数量不足的问题。这样导致的结果将是SONY一开始急需第三方的支持，而NDS一开始则有大量的GBA软件为后盾。这对NDS销售颇有帮助，瑞士信贷第一波士顿(CSFB)分析师JayDefibaugh说："DS向下兼容的硬件策略极度正确，因为父母以前为孩子购买的游戏软件仍可用于DS主机，不会造成浪费。"

Chapter 7 与SONY竞赛的其他选手

2002年全球经济状况不景气，影响着消费者的消费意愿与购买力，这种景况很快反映在游戏软件市场，这也使得发行商在选择产品和投资产品的时候更为谨慎，2002年下半年至2003年初欧洲游戏业内的一系列破产案，即是由发行商的中途撤资所造成的，而GBA开发商也深受其害。正是在这种环境让芬兰手机巨人诺基亚乘虚而入。自今年2月首次公布N-Gage后，诺基亚即开始了不遗余力地推广。遗憾的是，这位手机巨人对于游戏的认识太过肤浅，在产品设计上即犯了一些低级错误，例如更换游戏记忆卡的时候，需先把手机的后盖打开，把电池取下，才能安放进去，这显然是个糟糕的设计。



诺基亚从设计之初即把N-Gage被定位为一款掌机，一款兼有移动通信、广播、网络和音乐播放等功能的掌机。

但是很不幸地，在对于一款掌机来说最重要的硬件价格、硬件普及程度、软件发行模式这3个方面N-GAGE都不占有优势，在各方面都不占有优势的情况下还希望进入别人已经占有的领地，希望之后，必定是难以避免的失望。在这一场战争中，从某中意义上来说，尽管在E3大为造势，但N-Gage实际上已经是一位出局的选手。

随着NDS与PSP发售日的来临，我们似乎闻到了愈来愈重的硝烟气味。无论是谁在这即将来临的掌机市场争夺战中胜出，都必然会给掌机界带来巨大的震动。也许我们永远无法预知未来的掌机市场将会走向何方，但是我们应该可以说掌机市场的争夺战还远未结束，下一个挑战者会是谁呢？江山代有才人出，且让我们拭目以待吧！

偶不是F几和周什么伦，他们是歌星、影星，而偶绝对是个幸运星，因为买这期《PG》，BOSS居然多找了四十大洋，哈哈下期要是BOSS再失误一次……R、R、F；19；男；300241；天津市河北区中山北路舒园里3-16-305



新作前瞻 P14
口袋妖怪 绿宝石
超级马里奥弹珠台
热作情报 P22
复苏的试练之岛
高达SEED对战
召唤之夜 铸剑物语2
市场行情 P28
模拟汉化 P32
销量发售 P34
游戏月谈 P36
情报工房
QINGBAOGONGFANG

口袋妖怪绿宝石追踪报道！



GBA

NINTENDO	RPG
2004.9.16预定	4800日元

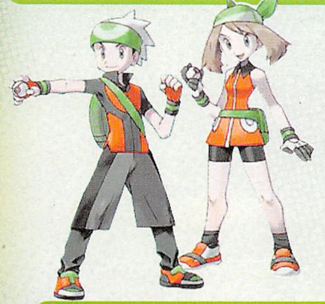
超古代口袋妖怪激斗！

在上一次的报道中我们已经知道，在“绿宝石”中，两只超古代口袋妖怪——古拉顿和海皇牙间将有一场激烈的战斗！而在这个画面中，怎么会有烈空座的身影呢？这会是本次故事的一个关键之处么？会聚了三头超古代口袋妖怪的方圆地方将要发生什么事呢？还是由玩家自己去解开这些谜团吧！



三只威力足以颠覆世界的远古神兽在一起碰撞会发生什么事呢？→

主人公形象焕然一新！



可以看出主人公一身绿色基调的装束，与“绿宝石”的主题相呼应。





冒险开始的地方仍然是大家熟悉的~天元镇！





它们能在新作中领悟到新的招数么？让我们拭目以待！

神秘男子登场！



↑这个神秘男子衣服上的花纹，好像在什么地方见过似的……

脖子上挂着POKEMON NAVIGATOR，戴着太阳镜的神秘男性角色，首次在"绿宝石"中登场。他的名字叫"埃尼西达".据说本作主人公在冒险途中会多次遇到这个神秘男子。他为什么会出现在方圆地方呢？难道是在旅行?他的言行似乎是在测试主人公的实力，这又是为什么呢？也许从他的服装上，能找到什么提示呢。



↑在一场战斗结束后，这个人出现了！他的目的究竟是什么？

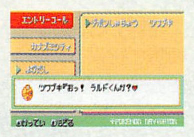


这个神秘的黑影又是何方神圣？

←他会是主人公的竞争对手么？还是幕后黑手？

POKEMON NAVIGATOR进化！"ENTRY CALL"功能追加！

在"火红、叶绿"中便已出现的POKEMON NAVIGATOR在本次的"绿宝石"中得到强化！除了保留过去的查看地图和口袋妖怪信息的功能外，这次还追加了"ENTRY CALL"功能，借助这个功能玩家可以与在远方登陆POKEMON NAVIGATOR的口袋妖怪训练员通话，还有可能会接到来自对方的主动通话哦！这样一来便可以获得更多关于训练员、冒险提示等信息！大家可以享受在旅途中与别人交流的乐趣了！



←通过这个ENTRY CALL,大家不难联想到在金银出现的电话,不仅可以激战,而且能够及时获得捕捉珍贵pokemon的信息。



←可以与登陆POKEMON NAVIGATOR的其他训练员进行通话！

↓通过ENTRY CALL，与有过一次交手经历的训练员进行再一次的战斗！



迪奥西斯以全新的"速度形态"登场！

在剧场版口袋妖怪"裂空的访问者迪奥西斯"中有活跃表现的デオキシス。通过特殊的方法可以在"火红"和"叶绿"中捕获这只幻兽。然而，迪奥西斯也将在"绿宝石"中登场！

在"绿宝石"中，它将以有着超高速的"速度模式"出现！也许可以利用已经得到的迪奥西斯与"火红·叶绿"、"红宝石"、"蓝宝石"版本进行互动交换来交换获得哦！



↑迪奥西斯的能力！

←迪奥西斯使用高速移动!速度狂飙!

←神速!以肉眼无法捕捉的速度行动!

←威力巨大的精神增压!雷丘怎么能吃得消呢?

速度模式下可以习得的技能！

编号	日文名	中文名
基本	にらみつける	瞪眼
基本	まきつく	卷紧
5	ナイトヘッド	夜影
10	かげぶんしん	影分身
15	はたきおとす	打落
20	おいうち	追击

编号	日文名	中文名
25	サイコキネシス	精神干扰
30	スピードスター	流星
35	こうそくいどう	高速移动
40	じこさいせい	自我再生
45	サイコブースト	精神增压
50	しんそく	神速

可以使速度进一步提升的“高速移动”、先制攻击给予敌人极大伤害的“神速”都是注重速度的技能。另外还有专用技能“精神增压”，威力达140之高！

根据已公布的能力图片，我们大胆设想一下它的种族值！HP沿袭传统仍是50不变，而速度则有190之多！剩下的物攻、物防、特攻、特防，可能是全为90，或者是95、85、95、85。再让我们看看它已经在游戏中登场的三种形态能力，来做一个比较：

普通形态

能力	数值
HP	50
物攻	150
防御	50
速度	150
特攻	150
特防	50

LV.	名称
基本	瞪眼
基本	卷紧
5	夜影
10	传送
15	打落
20	追击
25	精神干扰
30	抢夺
35	宇宙之力
40	自我再生
45	精神增压
50	破坏光

攻击形态

能力	数值
HP	50
物攻	180
防御	20
速度	150
特攻	180
特防	20

LV.	名称
基本	瞪眼
基本	卷紧
5	夜影
10	传送
15	挑拨
20	追击
25	精神干扰
30	蛮力
35	宇宙之力
40	电磁炮
45	精神增压
50	破坏光

防御形态

能力	数值
HP	50
物攻	70
防御	160
速度	90
特攻	70
特防	160

LV.	名称
基本	瞪眼
基本	卷紧
5	夜影
10	传送
15	打落
20	撒菱
25	精神干扰
30	抢夺
35	铁壁　健忘
40	自我再生
45	精神增压
50	反击　镜面反射

技巧机器以及定点教学技能：注意是所有形态通用的

No.	名称
01	气合拳
03	水之波动
04	冥想
06	剧毒
10	觉醒力量
11	晴天
12	挑拨
13	冷冻光
15	破坏光
16	光壁
17	保护
18	求雨
20	神秘守护
21	撒气
22	太阳光
24	10万伏特
25	雷电
27	报恩
29	精神干扰
30	影球
31	瓦割
32	分身
33	反射盾
34	电击波
39	岩石封
40	燕返
41	寻衅
42	空元气
43	秘密力量
44	睡眠
48	特性交换
49	抢夺
秘01	居合切
秘04	怪力
秘05	闪光
秘06	碎岩



教学招式
百万铁拳
百万强踢
压制
反击
模仿
电磁波
替身
百万强踢
舍身撞
地球投
食梦
岩崩

需要指出的是，迪奥西斯的技能是共通的，可以先在一个版本中学到需要的技能，然后再传输到另一个版本学到其他的技能。比如想让速度形态的迪奥西斯学到“宇宙之力”这个技巧的话，只需要令火红的迪奥西斯先学到宇宙之力，再传输到绿宝石即可。

作为新的速度形态，它带来了“神速”这个珍贵的技巧，虽然对于它本身来说作用并不大（因为它的速度已经足够快），但提供给其他三种形态的迪奥西斯更多的选择余地。对于它自己来说，凭借高速度利用“冥想”，“宇宙之力”这些技巧强化是一种不错的战术，由于攻防趋于平均，就不像其他形态那样存在明显的弱点。

口袋妖怪de新玩法！

BATTLE FRONTIER系统全新报道！

BATTLE FRONTIER全景图片公布！

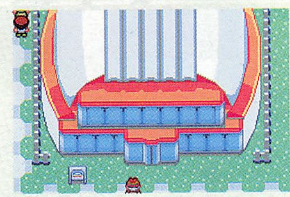




这就是BATTLE FRONTIER的标志！它由三个圆圈和一个精灵球图案构成。在BATTLE FRONTIER里，应该很容易能见到这个标志。

还记得那个戴墨镜的神秘男子衣服上的花纹么？他与BATTLE FRONTIER有什么关系？！

考验战术水平的BATTLE DOME



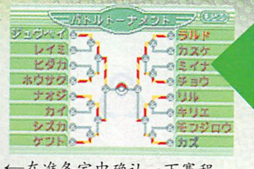


←这里是BATTLE FRONTIER的入口,看到顶部的标志了么？

这个巨大的类似蛋一样的建筑物就是BATTLE DOME.这里聚集了许多的口袋妖怪训练员，战斗锦标赛即将开赛！首先要去接待处报名，选定参赛的口袋妖怪。做决定时要考虑周全啊！

与红蓝宝石的BATTLE TOWER不同的是，这次并非无休止的车轮战，而是以锦标赛的形式进行，目标就是取得最后的冠军！





←在准备室中确认一下赛程表以及对手的状况！

共有16人参加的战斗锦标赛！







锦标赛采取输一场即被淘汰的残酷赛制。在候选的3只口袋妖怪中选择2只参战！比赛开始前，可以决定对手使用的口袋妖怪种类，根据其属性做出我方相应的选择。这个比赛对战术的要求可以很高的哦！

运气也很重要！这就是BATTLE TUBE！



这条蛇状的建筑物就是BATTLE TUBE，有着管道般的构造。在这里，左右比赛的是运气！从三个入口中选择一个进入，目标是要领先对手第一个到达终点。从左中右三个入口中做出你的选择吧！途中会遇到各种各样的挑战以及各种突发事件！考验玩家的应变能力。

运气也是实力的一部分！！！



三个入口选择哪个好呢？

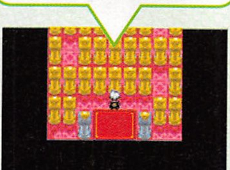
这里是报名处！准备好就出发吧！



错综复杂的迷宫！很有可能受到野生口袋妖怪的袭击！



中毒状态被解除！真是及时啊！



太幸运了！遇到了帮口袋妖怪回复体力的老伯伯！

一切都看运气和判断，做出正确的选择！倒霉的话会受到野生口袋妖怪的攻击，运气好的话则会接受到治疗！途中会经历各种不同的事件，玩家能顺利抵达终点么？

燃烧斗志！BATTLE ARENA！



BATTLE ARENA有着类似于道场一样的外观。在这里将会进行训练员间一对一的激烈比赛。首先要决定3只出场的口袋妖怪的上场顺序，在比赛过程中是不能改变的。胜利的口袋妖怪留在场上接受下一场挑战。如果在3轮内两位训练员仍没有决出胜负，将由裁判根据“心”、“技”、“体”三项的调节，评出比赛的胜利者！



选出来三只口袋妖怪作为你的主力！

目标是7连胜，挑战你的斗志！





心 战斗的心志
技 熟练的技能
体 充沛的体力

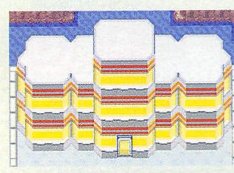
考验一下你的知识！BATTLE FACTORY



考验一下你的知识！BATTLE FACTORY

BATTLE FACTORY有着现代化的外形设计。从入口进入后，可以自己选择单人战斗或双人战斗的形式。在这里不能使用自己培养的口袋妖怪，而是要从工作人员提供的6只口袋妖怪中租用3只来战斗。在正式比赛前，一定要记得确认一下对手的基本情况啊！

丰富的知识将是在比赛中取胜的关键！

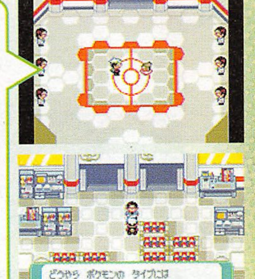


赢得比赛后，可以选择对方队伍中的一个口袋妖怪加入我方行列。

不停赢得比赛，使更强的口袋妖怪加入我队行列！

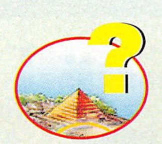


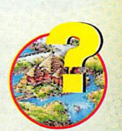
不停赢得比赛胜利,使我队逐渐变强,这可是至关重要的.不能使用自己熟悉的口袋妖怪作战,而用其他自己并不熟悉的口袋妖怪作战,这对于训练员平时所积累的知识,可是不小的考验!











剩余三个神秘建筑物情报
请关注我们下期报道！

超级马里奥弹珠台

球形大变身

GBA	
任天堂	PUZ
2004.8.26	4800日元



圆圆的马里奥弹珠游戏

球型的马里奥，为了救出公主，在各个关卡中展开大冒险！以弹珠的形式打击敌人、解开机关,一定要抓住库巴，又一次解救倒霉的碧奇公主！全新感觉的动作游戏即将到来！滚来滚去的可爱肉球，就是这一次的主角！不过令人怀疑的是，马里奥大叔的血肉之躯，能有多大的破坏力呢？

↑库巴手下要向公主城堡进犯。

3D化场景！3D化角色！



←昔日熟悉的敌人又以3D形象再次出现。

圆圆的马里奥世界

冒险的舞台依然是大家熟知的马里奥世界！很多早已家喻户晓的形象，都将以充满立体感的全新形象出现！让我们一同体验美妙的圆圆的马里奥世界和圆圆的马里奥撞来撞去的奇特感受！

有关“球形化机器”

利用一种叫“球形化机器”，马里奥能够在一定时间内变成球的形状（可怜的马里奥大叔……）。之后,便能拥有让人感到惊奇的超强弹力（和破坏力？）。其实,矮矮胖胖的马里奥大叔，不用借助机器，蜷缩起来就是一个球了……



↑义无反顾地拿自己身体为球型机器做试验的马里奥大叔,让我们敬仰这种为科学献身的精神！

充满机关的关卡

冒险舞台将包括游乐场、草地、雪原、沙漠、灼热地带等。每一个关卡中都充满了令人意外的机关。你能把他们全都找出来吗？

游乐园

就连鬼屋都有哦！真的是很有意思的一个关卡。
テレサ——很难躲避的透明妖怪。小心！从后面过来了！



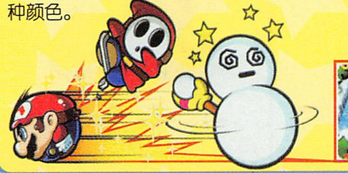

草地

充满生机的绿色之地，经典角色再现。
ハチ——碰到巢穴就会遭到它们的围攻，小心它们的刺啊！




雪原

被冰雪覆盖的关卡，虽然很漂亮，但要小心脚下滑溜溜的冰哦！
ヘイホー——在冰面上滑来滑去，总共有红、蓝、绿、黄四种颜色。



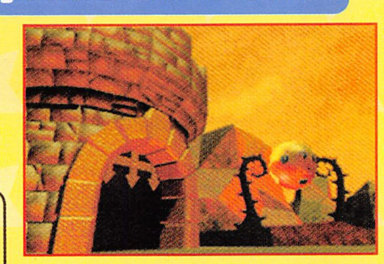

其它地形各异的关卡！






令人紧张到手心发汗的TIME ATTACK!

除了救出公主的大冒险，还有各种各样的TIME ATTACK模式等待你去挑战！顺利完成后会有不同的意外收获！在这样一款马里奥“球球”为主题的动作游戏中，你会有怎样的表现呢？拿出全力挑战极限吧！



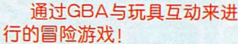
游戏中会出现许多对于冒险非常有利的道具。除了可以去自己寻找，还可以用收集到的金钱去购买。适时地加以利用吧！





GBA	BANDAI	RPG
	2004.7.29	6279日元

马上就要翻开GBA游戏“LEGENDS–复苏的试练之岛”的冒险篇章了，游戏中出场的人物、亲切的解说员以及事件的相关消息很丰富哦！



通过GBA与玩具互动来进行的冒险游戏！

与本体同捆发售的“SOUL DOLL”（魂之玩偶），是实现与GBA联动的重要道具。通过设置SOUL DOLL，可以使LEGENDS复活并在游戏中出现，这是这款“LIVE RPG”游戏中最重要的一个环节。

内部藏有LEGENDS的魂之玩偶

内部的IC芯片具有可读写功能，上面保存着LEGENDS的数据。

可以使LEGENDS复活的魂之玩偶附件

这是能够使LEGENDS复活，并出现在GBA游戏中的附件。它对应目前所有的魂之玩偶。



↑另外购买玩偶，让LEGENDS复活！（每个200日元）

在试练之岛上的冒险即将展开！





↑主人公得到来自父母的生日礼物。原来是一张能够参加“LIVE RPG”活动的票，还有珍贵的SOUL DOLL！

主人公坐船前往位于南海的浮上孤岛——试练之岛。去那里的目的，是要参加在岛上“LEGENDS PARK”中举行的“LIVE RPG”。所谓LIVE RPG是指与LEGENDS一起在岛上进行的冒险活动。主人公是从父亲那里得到票而参加这个活动的。



←在去往试练之岛的船上，很意外的受到来自一个女孩子的挑战。

↑船上有许多将要参加“LIVE RPG”的人。

目前在日本正在播放的动画版“LEGENDS”中的人物也会出现在游戏中哦！休、西罗恩等角色，对主人公的冒险会产生怎样的影响呢？



LEGENDS 复苏的试练之岛

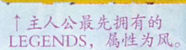
通过对第二关中发生的事件进行解说，帮助你熟悉一下怎样在冒险中与LEGENDS相处。



↑可以通过购买SOUL DOLL来获得更多的伙伴 使魂之玩偶中的LEGENDS复活，伙伴就会增加！



↑随着游戏的不断进行，城镇和营地中将会开设能够租赁到SOUL DOLL的商店。



↑主人公最先拥有的LEGENDS，属性为风。

在“LIVE RPG”旅途中，与LEGENDS的相处之道

“LIVE RPG”是在位于南海中的试练之岛上举办的盛大活动。参加者在活动过程中将会碰到各种事件，而且还会受到来自LEGENDS的袭击，这将增加冒险的难度。下面，让我们结合在游戏前几关中获得的一些心得，对几个需特别注意的点来进行一下解说。

选择拥有与战斗场地相同属性的LEGENDS参战！



↑拥有风属性的ヘキサ龙在水边战斗的话非常有利。使用风属性技能可以得到追加的攻击效果

↓能够给予敌人更大的伤害！



LEGENDS的技能共分为6种属性，根据环境的不同，使用不同属性的技能将也会产生不同的效果。如果战斗环境与LEGENDS的技能属性相符，在攻击时可以得到追加效果，并且能得到更多的经验。

改变战场的属性

可以通过使用转换元素改变战场的属性，使其属性发生变化，从而有助于我方战斗。



↑→如果战场环境对我方不利时，可以使用道具使其发生变化。道具使用次数是有限制的，合理使用将会使战斗朝有利于我方的方向发展。

虽然在使用次数上有限制
但是却能够极大程度上改变战局。

细心维护你的SOUL DOLL

随着时间的推移，SOUL DOLL会慢慢变脏，如果置之不理的话，将会使主人公与LEGENDS间的关系恶化。这时该怎么办呢？可以在游戏开始的时候，使用十字键来对SOUL DOLL进行打磨。磨啊磨，直到它再次变得闪闪发光就OK了。



←利用L、R键在不同的SOUL DOLL之间切换

游戏中断后也可以通过“自动冒险”功能继续对LEGENDS的育成。

利用“自动冒险”功能可以在切断电源后继续对LEGENDS的育成工作。在此期间，LEGENDS同样会成长，并能取得道具。

切断电源前决定好目的地

↑选择中意的地点，它们的难度等级与冒险时间都是不同的。



←↑再次开机时会看到图文兼有的冒险日记，通过它可以了解之前所经历的事件。

可以获得一定的经验！

高达SEED对战

MOBILE SUIT GUNDAM SEED BATTLE ASSAULT

GBA	
BANDAI	FTG
2004.08.02	29.99美元

随着高达在日本放映的结束，BANDAI再次找到了一个赚钱的机会，和高达SEED相关的游戏纷纷登陆各主机，以格斗游戏登陆GBA还是头一次，游戏和PS2的SEED格斗比较相似，相信这次又能赚上一笔吧。

系统介绍

游戏中系统选择相当的丰富,可以让玩家有着各种不同的挑战,从普通挑战模式一直到时间挑战模式总共7种之多,即使长时间游戏也不会产生枯燥感。游戏连难度也根据玩家的不同水平细分了4种,并且在操作中还有自动和手动两种操作,即使生手也不会为困难的操作而头痛了。游戏系统中还可以通过密码输入触发很多隐藏的东西,要想得到全部的密码就只能不断地进行挑战。

↓打通游戏就能得到密码，不过由于作用不同，每个人的密码好像都不一样。





↑只要输入密码就可以得到很多隐藏的东西。



←不知道只有在漫画版本中才出现的机体在游戏中会有何作为？

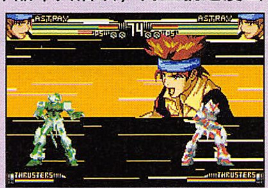
→游戏中的选择画面都是模仿动画高达中电脑操作界面，看来真是吃定FANS了。

←游戏一共有4种难度，VERY HARD难度只有使用全部人物通关才能选择。



游戏人物介绍

游戏中包括4个隐藏的机体和人物一共有12人可以选择，机体也基本囊括了各人物在原作中的座机，遗憾的是克尔泽的最终机体却没有登场。除了包括主人公在内的一些重要角色，就连反面角色本次也会在作品中大活跃，而且就连漫画中才有出场的机体本作也有登场，大家可以使用在动画中没有见过的机体参加战斗了。不过大人气的穆本次只能作为隐藏的角色登场，游戏中并不能选择。

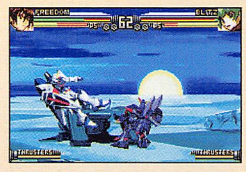


战斗介绍

在战斗中原作的PS（异向转移）装甲被运用到了游戏中，受到普通技能的攻击时会先消耗PS值,当PS值消耗完以后才会减少机体的HP。在发动超杀以前必须先发动SEED模式,发动SEED模式以后PS值会不停减少,在PS值消耗完以前要抓住机会发动超杀。每个人物在发动超杀的时候,都有自己特有的华丽特写,而且原作中各个机体的成名招式将在发动后再现。如果配合连技使用的话,就算处于劣势,也可以一招逆转。



↑在挑战模式中玩家要随机挑战12个角色才能完成游戏的穿版。

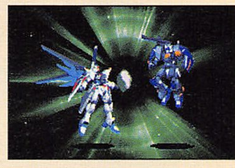


←战斗中的场景都是采用的原作中的著名场地，FANS们应该又要感动了。

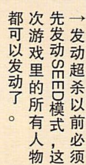


↑基拉・大和VS阿斯兰・萨拉，这次谁会取得胜利呢？

↓原作中的经典画面，主角基拉在发动SEED的时候必出。



→发动超杀以前必须先发动SEED模式，这次游戏里的所有人物都可以发动了。





↑→发动超杀的时候都会有非常华丽的人物特写，使用的也都是各个机体的成名技，使用得当可以一发逆转形式。

Buster Gundam

锻造师的修行，探寻魔刃的旅程！





BANPRESTO	RPG
2004.8.20	6090日元

性格开朗为人和蔼的冒失鬼

艾尔·科尔特哈茨

以武器制造为重点的RPG



拥有一流技术的锻造大师

贝鲁古

守护魔刃的锻造师，拥有一流的锻造技术和剑术。虽然有着顽固的一面，但内心却很温和。有一男一女两个孩子。游戏中的主人公也是由他养大的。

游戏主人公是一名见习锻造师，为了探寻已经复活、拥有能够封印召唤兽的魔剑而踏上旅程。同时，作为锻造师的修行同样不能够放松！在冒险的过程中，玩家将使用自己亲手打造的武器与敌人战斗！


↑美丽的大自然！





→对话情景画面中人物的表情得到强化！

艾吉与艾尔两人，是守护邪恶召唤兽“哥乌拉”的封印、被称为“魔刃使”一族的后代。刚出生便失去了母亲，不久之后，他们的父亲也在战斗中死去。玩家可以扮演两人中的任何一个进行游戏。

勇往直前的少年

艾吉·科尔特哈茨

聪明机灵的MOOD MAKER！

奥鲁卡

艾吉与艾尔是守护邪恶召唤兽哥乌拉的封印一族的后代。他们自幼丧母，不久之后他们的父亲也在战斗中死去。玩家可以扮演两人中的任何一个进行游戏。

野战 收集情报以及锻造所需的材料

玩家在冒险过程中要不断地在城镇、地下迷宫等地方收集情报和锻造所需要的材料。另外，玩家还会碰到“field gimmick”（地形机关），需要使用特定的武器才可以通过。


←完成迷你游戏获得道具。



←在收集材料的过程中，与怪物发生战斗是难免的。

field gimmick

使用锤子


↑用锤子到处敲敲看。

使用剑


↑用剑来对付杂草。

使用斧头


↑用斧子砍木头最合适了。

使用枪


↑利用长枪获取树上的果实。

使用勾爪


↑想办法除去堵路的大石头。

使用钻头


↑无路可走时用钻头开个洞。

锻造部分 利用收集到的材料制作武器。

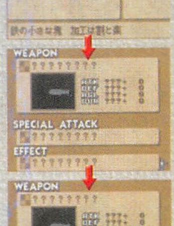
在本作中，除了可以利用收集来的材料制造武器外，还可以对武器进行强化。另外，玩家还可以通过组合赋予武器以“雷、炎、水、风”等不同元素属性。

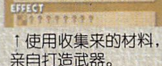


↓在锻造大师那里可以学到基本知识。



武器制作





↑使用收集来的材料，亲自打造武器。

道具合成



↑通过合成，使武器得到强化。



与主人公有着某种联系的人

琳丽

←曾经保护照顾良牙，如姐姐一般的人物。之后居住在主人公所在的村庄。她为人和蔼，衣着成熟，与主人公之间似乎有着某种联系。





主人公朋友，然而他的真实身份是……

良牙

→两年前迷失在森林，得到琳丽的保护。之后搬到主人公居住的村子。与主人公一样也是个孤儿。然而，他又为什么会做出背叛同伴之事呢……



协助战斗及武器制作的同伴——『护卫兽』

护卫兽作为主人公的同伴，将在战斗及武器锻造方面给予很大的帮助。各种护卫兽有着各自不同的属性，这会给很多方面带来不同的影响。

机属性 伊古塞尔多：↑擅长近战的支援型机械士兵。受到挑衅后会暴怒。

鬼属性 莱基：↑乐天派的小鬼，对胜利抱有执著的信念，在战斗中会拼尽全力。

灵属性 蒂娜：↑集天使、恶魔于一体，一般以恶魔身份出现，但有时会改变一下。

兽属性 阿诺：↑属于安静的类型。似乎能与风交流，拥有能改变周围环境的能力。

作战方式 拿起自己制造的武器，与护卫兽一起参加战斗！

战斗采用即时制，除了攻击、防御等基本命令外，战斗中还可以在3种武器中进行切换、命令护卫兽施放魔法。游戏中，主人公可以使用道具而变身为具有魔法攻击力的人物等，能力上会有所提高。



→魔法、护卫兽等的华丽效果。

变身的战斗！



↑主人公变身后，能力将大幅提升。



意志坚强、好奇心旺盛的

塔坦

←曾贝鲁古的女儿。与其说是锻造师不如说是家庭主妇更合适，只是在做饭方面不太擅长。意志坚强的塔坦似乎总被哥哥利用……

火



↑利用巨大的火焰把敌人吞没。

水

↑水属性攻击，用于打击炎属性敌人很有效。

风



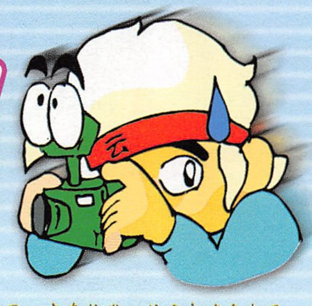
↑绿色的龙卷风把敌人卷起。

雷



↑大范围雷属性攻击极具威力！重创敌人！

行情扫描



窗外不归的云

近几期由于云云个人的问题，模拟汉化站和市场行情都中断了，实在抱歉，许多新消息都无法及时反馈给大家，云云愧疚无比啊，好在由于暑期的到来云云的时间又增多，这样我们的栏目又能够保质又保量了。闲话少说，让我们看看最新最酷的市场行情。首先是主机方面。

主机　GBA SP销量持续走高　官方翻新GBA上市！



由于任厂GBA已经停产，以后其生产将改为接单生产，往后GBA产品生产的主力将转移到GBA SP上，目前市面上的GBA几乎全为翻新……当然，不包括存货，毕竟有些店里的GBA存货还是蛮多的，这也是必然趋势，GBA的缺点注定了它会被GBA SP取代，而事实上也如此，无论是店家还是玩家都相当看重GBA SP，这一点是无可争议的，销量摆在那里，雷打不动……目前正点的GBA SP售价在800元左右，玩家在购买时以这个为标准，万勿贪图便宜，肆意杀价，那时可别怪店家用翻新机来哄你……此外，目前已经在店里发现官方翻新的GBA，这种GBA是任天堂官方直接进行翻新的，而用作翻新的机器大多是那些有一些瑕疵的GBA，比如外壳有划痕，屏幕有问题等等,这也算是任天堂对库存的GBA进行处理吧。该类型翻新机用白色纸盒包装，在盒子上面有相关信息，比如这台机器是什么颜色，产地等。据调查，目前市面上所有的GBA都是翻新机，而这种官方翻新机虽然相当之新（基本上和原装机没有区别），进价要比二手机贵些，所以店里不大愿意进这种翻新机，一般都是自己收购二手机进行翻新。

主机　NDS以玩为本　主机支持无线互联网



来自日本东京的消息，宫本茂宣称NDS加装了无线的局域网设备（IEEE802.11），因此只要有软件开发商开发出合适的软件，那么NDS就可以通过局域网访问互联网！同时，宫本先生还强调，任天堂公司本身对接入互联网功能并不“感冒”，他们专注的是游戏本身，而并非像PSP一样制造很多的噱头（汗……），即使是设计无线功能也是为了便于玩家的通讯与交流（云注：NDS有专门的聊天交流软件，因为触摸屏的缘故，使得这一功能相当实用，而加装IEEE802.11又为其提供了使用环境），同时,宫本茂提到NDS像GBA一样是一台纯粹的游戏机,但是任天堂愿意为玩家提供相关开发资料,使得NDS上面像GBA一样出现众多的周边以及配件（云注：从此点可以看出，任天堂对于GBA周边是持默许态度,比如说咱们国产的电影卡或者说相关周边软件如看图看小说等）。

我觉得贵刊应再加大页码，多刊登一些已发布的NDS和PSP的更多的游戏软件。
颜雨；12；男；641300；四川省资阳市雁江二小六年级一班；兴趣：看书、玩GBA和PS2



GBA下代主机Evolution开发中 NDS并非GBA2

据报道，NDS并非GBA二代，真正的GBA二代开发代号叫做“Gameboy Evolution”，预计2006年推出，NDS仍是一项不同于 NGC / GBA 的“异质产品”。“Gameboy Evolution”采用可折叠的机体设计（跟目前GBA－SP相同），3D效能与Dreamcast主机同等级，储存媒介使用Mini Disc光盘，支持蓝牙无线通信。



GBALINK调价公告以及USB版烧卡器发布

一：七月一日，GBALINK发布了关于GBALink产品的价格调整的通知。

1、并口版GBALink烧录器性能提升，价格下降，建议零售价由98.00元调整为78.00元。

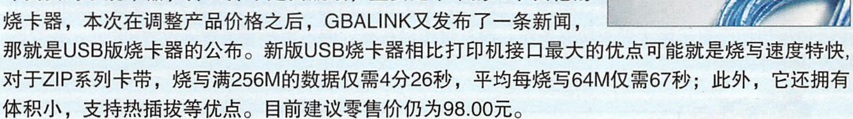
通过改进，并口版的GBALink烧录器的性能得到了较大的提升，主要表现在烧录速度上，例如：以前一台烧写速度为62K/s的机器，使用新的并口版后烧写速度提升为94K/s。不同的机器，速度提升也会有所不同。

2、ZIP卡带性能出众，价格更低。

ZIP 256M卡带建议零售价即日起由368.00元调整为348.00元。

ZIP_SE 256M卡带建议零售价即日起由498.00元调整为388.00元。

二：GBALINK由于采用并口设计，所以在烧卡速度方面要逊于（其实对于烧卡器，并口并不是其瓶颈，主要是卡带的IC）其他的烧卡器，本次在调整产品价格之后，GBALINK又发布了一条新闻，那就是USB版烧卡器的公布。新版USB烧卡器相比打印机接口最大的优点可能就是烧写速度特快，对于ZIP系列卡带，烧写满256M的数据仅需4分26秒，平均每烧写64M仅需67秒；此外，它还拥有体积小，支持热插拔等优点。目前建议零售价仍为98.00元。



GBALINK一向就是以强劲的开发实力出名，屡次给玩家带来惊喜，不知道下次它会给我们带来什么样的创新呢?



GBALIN ZIP2代发布

8月1日，GBALINK小组在其官方主页发布了ZIP2代卡带的消息，新的卡带在压缩方面仍然独具特色，256M ZIP II卡带的压缩空间为128M，可压缩128M及以下容量的ROM，128M ZIP II卡带的压缩空间为64M，可压缩64M及以下容量的ROM，此外，在解压速度上面，32M的ROM解压缩时间是5秒！64M的ROM解压缩时间是12秒！可以看出来与ZIP SE版相比要快多了。ZIP2代卡带另一个大的改进就是支持实时时钟功能，完美支持口袋妖怪系列、我的太阳系列，同时菜单界面自带时钟功能，可随时查看或调整时钟。此外，在耗电方面，2代卡带耗电量减小，有效延长游戏时间。并且使用压缩功能将更加省电。价格方面，ZIP2代256M卡带的建议零售价为428元。



火线卡软件更新不断 CHT功能即将实现

火线卡自发布以来不断更新软件，目前最新版为V2.55，更新日期：2004-06-30。新版本实现了玩家期待已久的“GBA＋多个FC游戏”的软合卡功能，内置模拟器为做PocketNes V9.9最终版，又增加了火线卡合卡菜单的支持，全中文游戏名菜单显示，如果还没有火线卡，可以用右下角新增加的“模拟器试玩”演示，但模拟器只能选第一个游戏，要烧录到火线卡才能选所有菜单

雪人：增加页码暂时是不太可能了，不过NDS和PSP的相关情报在本期就有报道，后续情况也将陆续推出，请各位读者大人持续关注！
唉，这次的升中考试没考好，去不到理想中学，可真惨！但最惨不是这，而是我的GBA被老爸没收，还有不能买手机。不过开学考试考好



的游戏。如果已经有火线卡，请选右上角的火线卡128M或火线卡256M模式，然后再添加多个游戏，再烧录即可。V2.5的合卡菜单兼容性很好，同时也能支持灵锐卡、QBoy、烧录尖兵的卡，如果有这类卡也可以选火线卡模式测试，保证你有意外惊喜。同时，在2.53版更新时，“特鲁尼克大冒险3”“MARIO VS DONKIKONG”均可存档了。据开发者龙啸九天称下一步即将实现CHT金手指功能，让我们拭目以待！云云对这一款既可以烧D卡，又可以烧智慧宝盒卡、灵锐卡、QBoy、烧录尖兵，还可以烧火线卡的全能型烧卡器是相当看好的，而读者们的热情询问也说明了这一点……

此外，目前在市场上已经发现了假冒火线烧卡器，希望大家能够引起注意，每条火线在生产时都拥有一个独一无二的合法身份ID，没有合法ID的火线将不能使用。这些恶意复制、冲击市场的伪劣品没有合法ID，新软件会屏蔽掉这些伪劣品的身份ID。而原先所有合法用户都不受影响，可以正常升级新版软件，可以始终享有免费新功能。判断是否伪劣品的方法很简单，一是极低价，二是无法使用2.6以上版本的软件。

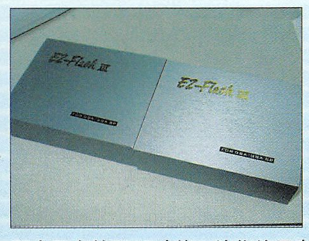


EZ FA Ecube 1Gb 卡带上市

EZ FA一直是为云云所喜爱的卡带，8月11日，gba-toys推出功能强大、价格优惠的Ecube 1G大容量新卡，新版卡带内置的SMS功能，做到了备份大小不受限；存储加大，耗电比256Mb的卡带更小。用户可以随意删除、增加卡中游戏，玩的随心所欲;ECube卡带兼有大容量U盘和Flash卡带两项用途。看来该卡确实功能多多，而且价格挺实在，国内市场零售建议价为980元，喜欢的朋友快下手哦。



EZ FLASH2发布1G卡带以及公布EZ3包装



EZ FLASH公司一向是国内烧卡界的先行者，上月底他们发布了EZ-FLASH 2 1Gb 卡带，而EZ工作组是国内首家发售1Gb烧录卡带的厂商。

这次推出的EZ2 1Gb卡带仍然采用了PowerStar低耗能技术，虽然拥有海量存储，耗电仍然和256Mb PS的卡带相同。大容量的存储空间给发烧级玩家带来更多选择，音乐，视频，游戏，书籍，不用再为1M,2M的空间捉襟见肘。随着存储容量的增加，用于进度存储的SRAM也增加到8Mb，同时配合已有的SMS功能，让你绝无存档空间耗尽的担忧。

此外，在论坛上面EZ工作组也发布了EZ3的包装，目前有两个方案，分别为 EZ-FLASH III 字体为金色和银色，盒子尺寸为12.8cm x 9.8cm x 3.5cm，质地为拉丝金属纹感塑料膜，贴，木盒，但是对于产品的功能EZ工作组没有作解释，到底这是一款什么样的产品？请看本期测试。



EZ魔卡现身 来路深不可测

近期在网络上发现一款全新的烧录卡，名曰“EZ-FLASH魔卡”，该卡由香港派力达公司生产，不过似乎和以前发售的某些烧录卡有类似之处，有一点让人疑惑的是：我们在魔卡的烧卡程序中看到了“火线烧录”的字样，晕……

的话，哈，我可以买NDS和PSP了。游戏；13；男；523003；广东省东莞市文顺路20号3楼；兴趣：看《游戏王》、玩GBA、玩奇迹、上网
雪人：呵呵，好机会不能错过啊，不过也不能把它当作学习的目的哦！

GBA魔卡烧录器 1套　95元

GBA魔卡烧录卡 128M蓝晶卡 1盘 155元

GBA魔卡128M烧录套装 245元



不过看来，这个卡走的是低价路线，而且采用的烧卡器是并口设计，不知道会不会出现占用系统资源的情况，此外，从论坛上看该卡好像最多只支持烧4个游戏样……

在该卡的网站上面我们还看到了一条消息：“由派力达电子开发的新一代GBA背光板已完成，代理渠道正在向全国招商,不久广大的GBA爱好者将会非常便利的得到派力达电子GBA背光板工作组的全方位服务，希望它的到来能给您带来乐趣,我们一定会做得更好!新一代GBA背光板叫派力达魔光板,全内置,发光效果基本达到SP的效果。

周边　电影卡促销信息

为了有效抵制盗版电影卡市场，电影卡生产厂商“锐达行”除了推出新外观和新包装的二代电影卡以外，同时其指定授权的销售网站gbalpha.com和gbafilm.com也把一代电影卡升级到和二代功能一样进行销售。因为盗版的缘故，有着能玩FC游戏、看同片、同步歌词等令人振奋的新内核暂时并未公布，要等到合适的时间才能发布出来，以使老用户可以升级到最近版本，同时防止盗版事件的恶性循环，从而有效保护用户的利益。

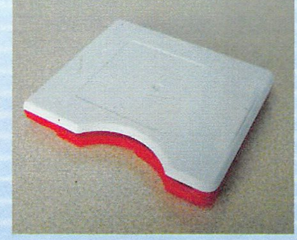
其中，GBalpha还将推出大量对应C13内核的专用格式影片，一方面大幅度提升GBA影片的画质和压缩比，另一方面估计也是为了抵制盗版电影卡。看来，这次的真假电影卡大战还是相当激烈的，究竟谁能胜出还需我们各位玩家拭目以待。

电影卡一代和二代的价格都将有不同程度的下调，官方预计售价为168元左右。与此同时，电影卡储存介质CF卡价格继续下降，GBalpha已经把业界主流SanDisk CF卡价格降到128MB 160元；256MB 260元；512MB 520元；1G 1200元的超低价位，就是直接用来当U盘也已经是相当便宜的了，加之网站的各种促销赠品，总之现在已经是非常超值了。不过看情况似乎在gbalpha.com上面购买电影卡的玩家很少，大多是在店里买，其实在这个网站上买卡是相当便宜的，特别是像CF卡，要比市面的便宜近百元。

周边　第二代电影卡功能评测及最新动态

由逸趣科技持有自主知识产权的GBA电影卡系列产品的第二代产品将于近期面世,第二代电影卡较第一代的GBA小卡外形而言采用GB大卡设计,使用时CF卡可完全从侧面嵌入电影卡内,这样即可以便于CF卡的正确插拔又可以保证电影卡的美观。产品较UPDATE.10而言支持FC游戏、BMP图片、LRC同步歌词，同时改进了边看电子书边听音乐时电子书翻页而导致音乐停顿的现象。特别说明：第二代产品较第一代而言只是外形和功能上的升级，硬件原理相同，第一代的用户可以日后在电影卡的技术支持站点下载新的内核文件，并通过内核升级来实现与第二代产品完全相同的全部功能。最新内核发布时间待定。







文/窗外不归的云

可联机模拟器RascalBoy Advance 发布1.2.8.2版

RascalBoy Advance并非最老牌的模拟器，但是它的性能却不错，尤其是上个月它推出了一个叫做RBA Multi插件，利用这个插件，可以实现在一台电脑中实现四个RBA模拟器联机的功能，新版本有以下变动：

- **对RBA Multi插件做了多方面的改变**
- **修正了在第4模式里OAM层的优先权**

VisualBoyAdvance v1.7.2 CVS版发布

由kode54发布了基于官方的VisualBoyAdvance v1.7.2基础上加以改良，并且采用CVS编译的VisualBoyAdvance，此版修正了对256m游戏的支持，推荐诸位爱好者使用。

GBC模拟器KiGB V1.66发布

GBC模拟器KiGB V1.66发布，新版支持“移动感应”(MBC7)。比如像Kirby's Tilt 'N' Tumble和Command Master这些游戏就能玩了，新版实现了十二个调色盘，单色（四色）游戏在 GBC 模式中可以使用。部分游戏例如“网球”会有自己的调色盘，就如真正的 GBC 一般。

机战OG 100%汉化情报

一直以来机战系列都没有完全汉化版，这让众多机战粉丝苦恼不已，而星组的最新汉化消息可能要让大家为之一震，因为他们即将发布机战OG100%汉化版……以下为汉化者yjw原话：经过几个月的努力，终于全面完成，在最后一轮测试后，相信不日便可放出补丁。参与汉化人员：破解：YJW 翻译：西XX（就是那个“纯情可怜小MM”'），赤化地球。最后一轮测试现招收若干测试人员，要求：

1、熟悉机战OG；
2、时间充裕，能短时间内测试完成游戏，找出不足之处，包括翻译及汉化游戏导致的画面错误等；
3、有GBA及烧录卡；
4、不泄露测试版；
5、18岁以上。另，测试者没有报酬，但我们将会在LOGO中加入测试人员的名单。最后，谢谢你的关注。

动物管理员繁体/简体中文版发布

8月3日，由天使汉化组和漫游汉化联合汉化的《动物管理员》发布简体中文完全版，该游戏原版是1257 － Minna no Soft Series － Zooo (j)，目前汉化进度是100%。该游戏原来是一个日本著名的FLASH小游戏，在日本风靡全国，游戏厂商看到了这一点，就将其移植到便携掌机GBA上面，同样受到好评，本次发布的中文版更是解决了国人的语言问题，希望玩家们都来试试这个轻松宜人的小游戏。玩过汉化版的朋友应该可以感受本次汉化的高素质，尤其是帮助里面的汉化文字，感觉就像原版一样，看上去十分舒服。



读者朋友在游戏中发现的问题可以到论坛发表你的看法和意见。

火红/叶绿：把火红的记录备份到记忆棒里，再把记忆棒里的记录还给叶绿，这样就可以得到火红/叶绿得不到的怪兽。
孙健：北京

《桌面游戏集合》汉化版发布

一款集合“麻将”、“将棋”、“花札”、“黑白棋”这些小游戏的桌面游戏集合汉化版发布了，该游戏提供了“将棋”和“花札”这两个比较传统的日本小游戏，对日本文化感兴趣的朋友可以玩玩，不过云云试玩了一把，完全摸不着头脑，而且游戏中的那个“长岛乌梅”老婆婆笑得也实在太诡异，我怕怕……





《续 我们的太阳》汉化版公开征名开始



上个月底，TGB汉化工作室发布了《续 我们的太阳》ty11汉化测试版，其实这个游戏是早就开始测试了，目前虽然进度不是很高，但毕竟让众多太阳爱好者看到了一丝曙光，而就汉化的情况来看，效果相当好，游戏中的对话文字和原版几乎没有差别，不过涉及到一些专用名称则暂时没有汉化，因为TGB工作室也进行了《续 我们的太阳》公开征名活动，以下是暂时的中文译名，希望太阳玩家能多提意见，毕竟，一个好的汉化作品是和大家的努力分不开的。





千岛组发布《幻想传说》中文汉化版v3.0

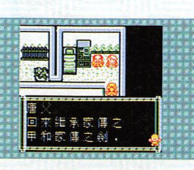
8月9日，千岛组发布了《幻想传说》中文汉化版v3.0，以下为汉化者原话：

这个版本可以说是小组的另一次新生啊，冰夜水影的加入和叶子组的大力支持使得小组又一次从死亡中走了出来了！要感谢叶子组的neogeo_1、杀千刀的、侍之逝、唐僧……^0^没有你们大家的帮助，也不可能会有这么好的成绩！文本翻译的速度有很大的提升，目前的完成度也是非常的可喜！！我这里想说的是冰夜水影，她带着重病坚持翻译，在短短的几天内竟然完成了125KB的内容，实在是令组长和组员们感动万分，希望冰夜妹妹的病能早一天康复！千岛组加油吧！



GBC游戏《天龙八部》DUMP成功 ROM发布

一款名为《天龙八部》的GBC游戏顺利DUMP，上个月底ROM发布在网上，这个游戏的剧情和天龙八部差不多，但是主角却非常奇怪地变成了唐伯虎，真是匪夷所思，不过像这种GBC游戏一般都是胡闹型……不过云云倒是比较喜欢，像仙剑GBC，我都是买了卡的哟，可惜金庸群侠传没有买卡，在重庆解放碑有一家游戏店，专门卖GB系列卡，同时还在出售MD/SFC等机种，比较怀旧，上次还在那里给大家拍了石器时代等作品，下次去给读者们再拍一些优秀GBC卡带。





VOL.16中，续小路大哥对SEED的分析实在透彻，他对基拉的讨厌我深有同感。
卢读者：14；男；525300；广东省信宜市晨光路3号；兴趣：玩GBASP、乒乓、电脑

发卖TOP 10

POCKET HYPER RANKING

本期日本最新GBA软件销售排行榜　统计时间:2004年7月26日~2004年8月20日

1 口袋妖怪（火红/叶绿）

NINTENDO | RPG | 2004年1月29日 | 5040日元

↑5

2万5407本　累计：220万7225本

在这个大作不断的时间段里，本作居然占领榜首，这固然有新的大作发售时间较短等客观原因，但本作出色的游戏性和长久不衰的生命力的确令人惊讶。

2 金色卡修 魔界书签

初

BANPRESTO | RPG | 2004年7月16日 | 5040日元

2万1646本　累计：2万1646本

3 仓鼠太郎运动会

初

NINTENDO | SPG | 2004年7月15日 | 4800日元

1万8240本　累计：1万8240本

4 FAMICOM 大盗伍佑卫门

↓6

NINTENDO | ACT | 2004年5月21日 | 2000日元

1万7514本　累计：14万1579本

5 特鲁内克3A

↓1

SQUARE · ENIX | RPG | 2004年6月24日 | 6279日元

1万5571本　累计：7万8540本

6 马里奥VS大金刚

↓2

NINTENDO | ACT | 2004年6月10日 | 4800日元

1万4832本　累计：12万6674本



7 超级大金刚2

↓8

NINTENDO | ACT | 2004年7月1日 | 4800日元

1万4021本　累计：2万8928本

8 星之卡比 镜之大迷宫

↓7

NINTENDO | ACT | 2004年4月15日 | 4800日元

1万1987本　累计：44万8675本

9 FAMICOM 马里奥医生

↓9

NINTENDO | PUZ | 2004年5月21日 | 2000日元

9675本　累计：8万3242本

10 蜡笔小新 影院大冒险

初

BANPRESTO | ACT | 2004年4月16日 | 5040日元

9376本　累计：9万0313本

★以上销量由全日本1300家以上游戏卖店提供的数据统计而来，与厂商公布的官方销量可能会有微小误差。

用QBOY下载的游戏将被保存在哪儿？　柯南；16；男；200050；上海市昭化路508弄新衡公寓505室；兴趣：运动、GBA
阿蛮：游戏将会被保存在安装QBOY的电脑分区内，可以到QBOY的文件夹内寻找。

游戏发售表
SOFT Release Schedule

本期日本最新GBA软件发售时间表　统计截止时间：2004年9月(以前的请翻阅杂志)

发售日	游戏名称	厂商	类型
2004年8月26日	打扮公主EX plus恋爱大作战	CULTURE BRAIN	AVG
2004年8月26日	古惑狼爆走卡丁车	KONAMI	SPG
2004年8月26日	超级马里奥弹珠台	任天堂	TAB
2004年8月26日	爆斗哈基凯大战	HUDSON	RPG
2004年9月16日	口袋妖怪绿宝石	NINTENDO	RPG
2004年9月22日	DAN DOU！胜利的SMILE SHOT	TAKARA	SPG
2004年9月22日	ANGLE COLLECTION2	MTO	ETC
2004年9月22日	守护英雄ADVANCE	TREATURE	ACT
2004年10月7日	火焰纹章 圣魔的光石	任天堂	SLG
2004年10月14日	玩转瓦里奥制造	任天堂	AVG
2004年10月28日	球斗士BATTLE ROLLER-X	BANDAI	A · RPG
2004年11月	塞尔达传说 不可思议的帽子	任天堂	RPG
2004年11月	大金刚新作	任天堂	ACT
2004年11月	古惑狼ADVANCE 欢乐朋友大作战	VUGAMES	SPG
2004年11月	SPYRO ADVANCE 欢乐朋友大作战	VUGAMES	ACT
2004年秋季	飞龙之拳1/2 PLUS	CULTURE BRAIN	ACT
2004年秋季	大家的软件系列 大家的将棋	SUCCESS	TAB
2004年秋季	燃烧吧！JALECO COLLECTION	JALECO	ACT
2004年秋季	王国之心 记忆之链	SQUARE · ENIX	RPG
2004年秋季	F-ZERO CLIMAX	任天堂	RAC
2004年12月未定	KISSXKISS星铃学园	BANDAI	ETC
2004年冬季	SYLVANIAN FAMILY 6	EPOCH	ETC
2004年冬季	SIMS IN THE CITY	EA	SLG
发售日未定	合金弹头ADVANCE	SNKPLAYMORE	ACT
发售日未定	SUPER PUZZLE FIGHTER2X	CAPCOM	ETC
发售日未定	麻将COLLECTION	CULTURE BRAIN	TAB
发售日未定	EZ-TALK中级篇(暂定)	KETNET	ETC
发售日未定	大家的软件系列 大家的围棋（暂定）	SUCCESS	TAB
发售日未定	约束之地RIVIERA	SOFTMAX STING	RPG
发售日未定	自制机器人GBA（暂定）	任天堂	ETC
发售日未定	MOTHER3（暂定）	任天堂	RPG
发售日未定	马里奥网球GBA	任天堂	SPG
发售日未定	马里奥派对ADVANCE	任天堂	ETC
发售日未定	加油！躲避球FIGHTERS（暂定）	BANDAI	ETC
发售日未定	冒险王	BANDAI	ETC
发售日未定	READY 2 RUMBLE BOXING ROUND 2	MIDWAY	ETC

GBA游戏 月间搜查线

游戏统计时间：2004年7月24日—2004年8月20日

暑期销售月的最后一个月也即将结束，本月的游戏也是相当的丰富。本月值得大家注意的RPG作品尤其是SQUARE-ENIX的《最终幻想1+2A》为最大的亮点，毕竟是FF的正统作品首次登陆GBA，而《洛克人EXE4.5》、《试练之岛》、《铸剑物语2》等作品也表现不凡。而动作游戏也有任天堂的《斯塔菲3》、《SD高达F》这样的作品坐镇，大家绝对是有的玩，实在想换换其他类型的话还有KONAMI的《口袋棒球1+2》等着，美版的《高达SEED对战》更是出乎玩家的意料，大家绝对可以在暑假好好地选自己喜欢的游戏玩上一玩了。 文/阿蛮

龙珠Z悟空传说2

厂家：BANPRSTO	类型：ARPG	评分
价格：5040日元	容量：64M	7

本作是早先推出的美版游戏的日版，由于在欧美龙珠系列依然有着很大的人气，因此很多作品都会先考虑到欧美市场。游戏操作非常的简单，并且玩家能够亲身体验原作中的很多剧情，不知道玩家是否还能有当年对龙珠的那份热情。





魔法气泡大会战

厂家：SEGA	类型：TAB	评分
价格：5040日元	容量：64M	7

噗哟噗哟方块的最新作，虽然出自《俄罗斯方块》，但是本质却发生了很大的变化。只要相同颜色的方块连在一起就可以消掉。作品中的对战模式尤其的有意思，在相互干扰中不断的取得高分。讨好MM玩家必选之作。



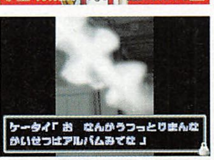


学校怪谈-百鬼箱封印

厂家：TDK	类型：AVG	评分
价格：5040日元	容量：64M	6

从名字上大家就能看出来是个什么样子的游戏，游戏音乐还是很诡异的，气氛营造得很好，配合上一些黑白画面，确实有些恐怖的感觉，玩家要在游戏中收服各种各样的妖怪，而这些妖怪就隐藏在学校的各个地方，能否完成就要靠玩家的了。





零点行动SP

厂家：FUUKI	类型：AVG	评分
价格：5040日元	容量：128M	6

故事的起因是几个同学们之间的一个试胆的活动，半夜大家在外出途中被卷入了新闻的案件中。游戏类似电子小说的形式，通过选择不同的分支进入不同的剧情，而且里面会穿插一些必须通过的小游戏，一旦失败就会OVER，一款比较另类的作品。





说游戏作品时一定要把容量写上。
吕冠男：河北石家庄　　雪人：请留意游戏的资料条，容量已经标明了！

实况口袋力量棒球1+2

厂家：KONAMI	类型：TCG	评分
价格：4179日元	容量：64M	8

超大人气的《实况口袋力量棒球》回归原点，复刻的1、2作登陆GBA。作为日本公认的顶尖棒球作品表现突出，在作品中不仅可以体验比赛时的刺激，同时还能享受育成球员的乐趣，是个非常棒的游戏，而且大受好评的MINI游戏依然健在。





传说-苏醒的试练岛

厂家：BANDAI	类型：AVG	评分
价格：5040日元	容量：64M	8

主人公一行人前往试练岛参加举行的“LIVE RPG”活动，本作算是一个非常有创意的作品,游戏中随机附带的“魂之玩偶”是作品的最大特色。玩家怪兽都需要使用和那个特别的周边连接,除了游戏附带的还可以通过购买得到其他的“魂之玩偶”。

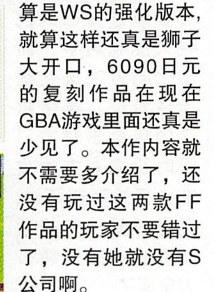




最终幻想1+2A

厂家：SQUARE-ENIX	类型：RPG	评分
价格：6090日元	容量：128M	8

SE公司的首部FF正统作品登陆GBA，作品算是WS的强化版本,就算这样还真是狮子大开口，6090日元的复刻作品在现在GBA游戏里面还真是少见了。本作内容就不需要多介绍了，还没有玩过这两款FF作品的玩家不要错过了，没有她就没有S公司啊。



龙的传说A

厂家：New Kid Co	类型：ACT	评分
价格：29.99美元	容量：64M	5

这个作品从名字看还以为是款不错的游戏呢，不过进入游戏以后真是让人大跌眼镜,这个简单的ACT游戏就是控制那只傻傻的龙去取得版面中的蛋糕，简单的让人受不了,如果您的年龄在10岁以上就不推荐您购买这款游戏了。





花火百景

厂家：Aruze	类型：PUZ	评分
价格：5040日元	容量：32M	6

看名字还以为是一个放烟火的游戏，不过却是要靠老虎机来碰运气。要想点燃烟火的话就要先在老虎机上折磨自己,等转出了好运以后才能让烟火升空,虽然一开始玩的话还是有些趣味，不过时间久了就会显得很无味了。





DON君方块烟花

厂家：Aruze	类型：PUZ	评分
价格：5040日元	容量：64M	7

同一家公司的另一款烟火游戏，这款作品制作得相当的有趣，样式和魔法方块很像，不过不同的是消方块的话是需要用特殊的方块连接起来才成，同时还是点燃漂亮的烟火，玩的时候自己都情不自禁地被吸引了进去，推荐大家试一试。





SD高达FORCE

厂家：BANDAI	类型：ACT	评分
价格：5040日元	容量：64M	7

根据目前正在播放的SD高达为题材推出的动作游戏，游戏以使用3个原作中的机器人,可是那个可爱的“小朋友”却没有出场。那些敌人依然还是那样的可爱，就连ZAKU时间的栏目也都保留了，而且配音和动画一样,当然游戏本身也非常的不错呢。





光明力量－暗黑龙复活

厂家：SEGA	类型：ARPG	评分
价格：5040日元	容量：64M	7

世嘉的经典游戏《光明力量》的广大玩家应该是相当的熟悉了，本作的《暗黑龙复活》在画面上有了不小的进步，主人公依然要为铲除危害人们的敌人而冒险，凭借作品的名气，本次也应该能吸引一大批的玩家。



洛克人EXE4.5

厂家：CAPCOM	类型：RPG	评分
价格：5040日元	容量：64M	7

《洛克人EXE》的最新作，也是本月RPG大作之一,在GBA上推出的几个版本的EXE系列虽然制作简单,但是却吸引了不少玩家，再加上本次游戏同捆赠送的物品超多，还可以选择洛克人以外的角色，FANS们一定会再忍不住的。



B传说 战斗吧！B-Daman

厂家：ATLUS	类型：AVG	评分
价格：5040日元	容量：64M	6

游戏给人的感觉好像上个月的BB球，主人公要通过自己的机器人挑战对手，而比试的方法居然是撞球游戏，要用自己的球攻击对方，同时躲避对方的攻击，开始玩还可以，但是时间一长的话就会相当的无趣，太单调了。



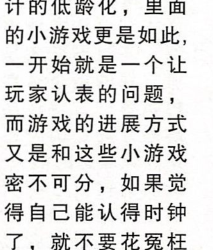


动物岛的乔比们2 球球物语

厂家：SmileSoft	类型：AVG	评分
价格：5040日元	容量：32M	6

一款面向低年龄儿童的作品，不仅人物设计的低龄化，里面的小游戏更是如此，一开始就是一个让玩家认表的问题，而游戏的进展方式又是和这些小游戏密不可分，如果觉得自己能认得时钟了，就不要花冤枉钱去买了。





向日葵动物医院

厂家：TDK	类型：TCG	评分
价格：5040日元	容量：64M	6

游戏中玩家可以和动物们玩很多的小游戏，人物的的设定也非常的可爱，每天还要和动物们在一起，非常适合有耐心的MM们玩。而且在动物医院中还能为那些得病的宠物们治疗，当然也是要使用小游戏的方式了，只有通过才能让动物们恢复健康。





拿到最新一期《PG》比平时要早好几天，回家后仔细阅读了一下，虽然有一些大作，像《最终幻想Ⅰ+Ⅱ》和《合金弹头》的延期，让我失望了，对于没玩到我想玩的游戏感到有点失落。 严伟：江苏常熟

奥特曼 怪兽进攻

厂家：SmileSoft	类型：SLG	评分
价格：5040日元	容量：64M	7

非常有名气的奥特曼登陆GBA，不过年纪小点的玩家可能就不清楚了。大家要扮演科学特搜队的队员和怪兽战斗，战斗方式和机战非常的相似，最让玩家热血的就是很多原作中的著名场面都会在本作中登场，特搜队，出击吧！






传说的斯塔菲3

厂家：任天堂	类型：ACT	评分
价格：4800日元	容量：128M	7

《传说的斯塔菲》终于又在GBA上发售最新作了,作为天界王子的斯塔菲本次再也不是自己一个人冒险了,为了再次封印欧古拉斯塔菲和妹妹斯塔比开始了新的征程。新加入的斯塔比将会给玩家带来新的乐趣,赶紧快去试一下吧。

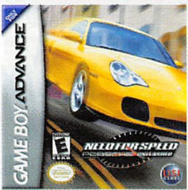


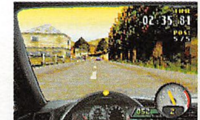


极品飞车-保时捷之旅

厂家：Destination Software	类型：RCG	评分
价格：29.99美元	容量：32M	6

在掌机上玩3D一直是GBA玩家的梦想，为了这个梦想不少的厂家也在努力,不过很多是在玩的时候对满屏的马赛克实在没辙,该作画面处理得相当利落,已经超过了玩家们津津乐道的拉力3了,想体验3D游戏的玩家可千万不要错过了。





卡通网络-区域派对

厂家：Majesco Sales	类型：PUZ	评分
价格：29.99美元	容量：32M	6

另类版本“大富翁”。游戏性质基本上是一样的，不过撤了色子以后取而代之的是不同的MINI游戏,在游戏的过程中大家可以相互地干扰和竞争，给人很高的参与性，多人一起玩的时候可以体会出更多的乐趣，蛮有意思的。



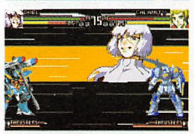


高达seed对战

厂家：BANDAI	类型：FTG	评分
价格：29.99美元	容量：32M	7

该作比较意外，没想到美版却提前发售,游戏中保留了和原作动画中的一些设定，游戏玩起来比较爽快,还有大魄力的超杀画面，更重要的是该作是格斗类高达在GBA上的第一作，唯一不尽人意的就是机体设定有失平衡了。

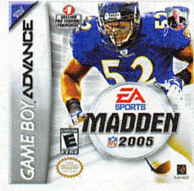


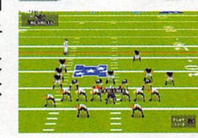


美式NFL 2005

厂家：EA	类型：SPG	评分
价格：29.99美元	容量：32M	6

EA推出的橄榄球游戏，游戏专门针对美国的玩家制作，游戏画面采用假3D的形式，不过由于比赛的时候人过多，操作起来还是很麻烦，再加上亚洲的玩家热衷于这项运动的人几乎没有，在国内应该也不会有什么市场的。





《马里奥赛车》玩比赛时是金杯A至双星时，按L或R键出现隐藏关卡。
李超；13；男；100035；北京市西城区马相胡同玉桃园小区12号楼5门527室

雷鸟

厂家：Universal Interactive	类型：ACT	评分
价格：29.99美元	容量：32M	6





非常考验玩家的一个游戏，给人的感觉有点类似于PS2上面的《ICO》，同样是一个脱逃游戏，而且本次要携带两名同伴，可以控制不同的伙伴。要利用不同人物的不同能力,才可以顺利的走下去,有的时候也要动一动脑筋才成。

Fcmini第三作

厂家：任天堂	类型：——	评分
价格：2000日元	容量：——	10

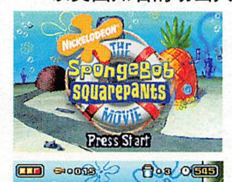
任天堂的骗钱第三作又开始了，本次的10款作品分别是：超级马里奥兄弟、银河战士、谜之村雨城、光神话パルテナ之镜、赛尔达林克大冒险、新鬼岛、恶魔城、SD高达世界和FC侦探俱乐部2作，本次选的都是当年的磁碟机游戏，所以当年无法体验这10款游戏的玩家，本次可就是绝好的机会了。



海绵Bob

厂家：THQ	类型：ACT	评分
价格：29.99美元	容量：64M	6

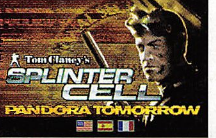
以美国知名的动画人物为题材的动作游戏,以前也曾经出过好几个同名的作品，不过由于对原作的了解，再加上制作的非常一般,使得亚洲玩家对这种FANS向作品不是很感冒,本次不同的地方就是除了海绵以外还多了一个角色一起行动。

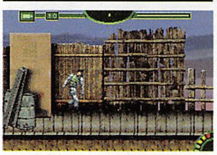


细胞分裂－明日潘多拉

厂家：UBISOFT	类型：ACT	评分
价格：29.99美元	容量：64M	7

这个游戏印象中好像已经是发售过的版本了。和以前的作品比较画面上有了不小的进步,人物的动作显得非常的细腻,各种动作都做得很到位,真是有点家用机版本的味道了,想试一试另类动作游戏的玩家可以试一试本作。





Pitfall 失落帝国

厂家：ACTIVISON	类型：ACT	评分
价格：29.99美元	容量：64M	7

因为飞机失事跌落到热带雨林的主人公开始了自己的冒险，作品一反美式动作游戏的生硬，给人的感觉非常好，而且游戏画面制作得相当细腻，动作花样也很多，而且游戏采用多种视角操作，是款不错的动作游戏。





召唤之夜 铸剑物语2

厂家：BANPRESTO	类型：RPG	评分
价格：6090日元	容量：128M	8

《铸剑物语2》本月也终于发售，打造自己的强力武器是该作品的一大卖点。本作中总共有6种武器可以使用，不同的武器会有不同的效果。在画面上也有不少的提高，赶快和自己的怪兽伙伴投入到新的战斗中去吧。





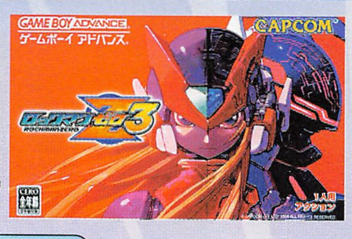
在16期的第169页边角栏中街霸Z3选真人的方法应按住START键，再同时按下L+B就可以了，100%成功。
王斯文：天津



P42 ■洛克人ZERO3 全芯片收集研究
P46 ■洛克人EXE4.5研究
P52 ■传说中的斯塔菲3

洛克人ZERO 3

全芯片取得隐藏要素详细研究



GBA		
CAPCOM	ACT	128M
2004.4.23	5040日元	1人用

文：C.A.B.

洛克人ZERO系列一直是掌机玩家们必玩的ACT大作之一，此系列不但难度高，讲究技巧和实力外系列作品也一向为掌机玩家开创了许多适合于掌机的模式和要素，前不久的洛克人ZERO 3就是如此，初通关的玩家也许并没有发现过多存在于游戏中的隐藏要素吧，通过发现这些隐藏的要素设定，相信你会对这部作品有一个全新的认识和了解，它给你带来更多的乐趣。

芯片收集篇

本作一共有180枚芯片在游戏中出现，获取芯片的渠道有3种：一是靠与特定人物对话得到；二是捡到（某些所在地点比较隐藏）；三是打倒某些特定数量（3-7个）的怪物后取得。要注意的是在亚空间内是不能从敌人身上打落芯片的！其中捡到的芯片占绝大多数，下面就作个详细说明：

游戏开始后初始关卡—10个	
007	途中某个放置芯片的箱子内。
024	在一处下落的悬崖下面。
037	基地内途中一高台上。
050	基地内最左边由冰块搭起的高台上方。
101	基地内某处右边的高台上。
111	途中某个放置芯片的箱子内。
133	消灭此怪物后取得。
140	消灭此怪物后取得。
156	消灭此怪物后取得。
158	消灭此怪物后取得。

初始关过后在基地内可获得13个	
058	5层与房顶右边塔楼内的人物对话。
092	LAB房间内先与博士对话,然后与雪儿对话了解任务后回到博士处就可以选话をする眼可。
099	3层最右边的ROOM的03D房间内。
106	房顶左侧的塔楼下方。
165	CIEL房间内。
166	LAB房间内。
167	4层右边得ROOM内与人物对话2次。
168	2层左边的HALL内找到。
170	4层右边得ROOM内。
171	1层的1F-A房间内。
172	1层的1F-B房间内。
175	1层最右边的人物对话，选第一项再选第二项即可。
176	4层左边ROOM内。

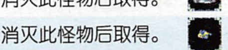
第二关アグニスかざんの基地—10个	
008	途中某个放置芯片的箱子内。
026	开始处不久在有两架直升机的地方利用直升机与手杖配合跳到如图位置取得。（图1）
047	在火海浮台地区等待浮台上升后便可以发现上方的平台。
072	途中某个放置芯片的箱子内。
073	某处的大铁块推动后可以用来垫脚，这样在之后刺地中即可安全通过来到隐藏的芯片放置地点。
102	途中某个放置芯片的箱子内。
114	某处的大铁块下面，要用手杖蓄力推开进入。
141	消灭此怪物后取得。
146	消灭此怪物后取得。
152	消灭此怪物后取得。

第三关：カイジョウのハイウェイあとち—10个	
005	游戏开始处还没遇见兔子前的水下用手杖打碎石柱。
009	在某个水面的浮台上，后期有了水跳跃的鞋子回来取比较方便。
049	水上某个浮台上捡到。
059	途中某个放置芯片的箱子内。
075	开始后水下第一个深渊处右边。

现在时代是变了，MM不再喜欢花了，想要讨得MM欢心太难了，要用GBA了，我的GBA保住的几率太小，不知道有多少人和我有同样的遭遇呢？
禁断の堕天使；17；男；100101；北京市朝阳区亚运村安慧北里雅园13楼六单元202室；兴趣：高达、游戏王、洛克人、动漫、音乐；QQ：104630135

编号	取得方法
079	中途打败1代的最终“弱化”型BOSS后取得。
113	途中某个放置芯片的箱子内。
159	消灭此怪物后取得。
160	消灭此怪物后取得。
161	消灭此怪物后取得。

第四关：ヘイキ再生工场—10个

编号	取得方法
012	途中某个放置芯片的箱子内。
052	消灭老鼠洞穴后取得。
053	如图在梯子下方的一个放置芯片的箱子内。（图2）
084	在鼠窝传输带某个小平台上捡到.
093	消灭中BOSS蜂窝后取得。
100	某鼠窝后面捡到。
104	途中捡到，容易发现。
115	在大锤处利用手杖蓄力攻击大锤后便可把墙壁砸碎。
131	消灭此怪物后取得。 
147	消灭此怪物后取得。

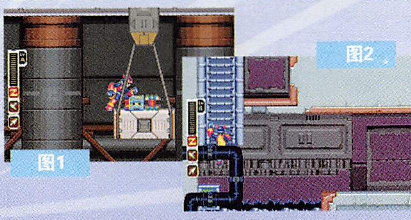


图1

图2

第五关：旧きょじゅうく—10个

编号	取得方法
001	开始后不久，利用火属性蓄力技能烧掉树根进入黄色门内取得。
013	后期版面在第一个深渊处下面。
028	途中某个放置芯片的箱子内,易发现。
039	开始后一直升机下的黄色门内，要用手杖蓄力才能进入内部取得。
048	某个深渊下的隐藏通道内。
067	打倒中BOSS机械虫后取得。
074	途中明显可以发现的黄色门内。
112	利用火属性蓄力可以发现隐藏碎石块,下去可发现一扇黄门。（图3）
135	消灭此怪物后取得。
145	消灭此怪物后取得。

第六关：ミサイル エリアZ−3079—10个

编号	取得方法
021	塔楼顶部在怪物巢穴左上方的高台内
030	途中捡到，容易发现。
055	途中捡到，传输带左边。
057	某处最左边有2个摄像头的地方捡到。
090	传输带上方的高台上。
098	消灭138号怪物巢穴内飞出的机器虫后取得。
117	途中某个放置芯片的箱子内。
127	消灭此怪物后取得。
138	消灭此怪物后取得。 
139	消灭此怪物后取得。 

黑暗双子打倒后回基地可取得4个：

编号	取得方法
023	2F右边的ROOM内与02D房间内人物对话选1、1、2、2即可。
107	与3F老头对话选两次[はい]后继续选2、2、2、1、1即可获得。
116	与CIEL房间内人物对话两次即可。
169	与2F左侧人物对话后取得。

第七关：ゆうやみの砂ばく—10个

编号	取得方法
022	中途后期在某个高台上捡到。
031	中途后期在某个高台上捡到。
065	干掉两架运兵机后得到。
085	途中某个放置芯片的箱子内。
089	打倒中BOSS后取得。
091	干掉地面中穿行的红色甲虫后得到。
105	中途后期在某个高台上捡到。
118	中途后期在某个高台上捡到。
153	消灭此怪物后取得。
154	消灭此怪物后取得。

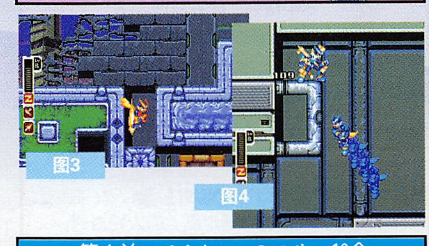


图3

图4

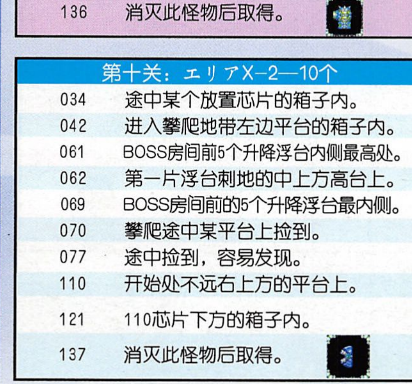
第八关：アナトレーのモリ—10个

编号	取得方法
002	基地外从上方的浮台向右跳可发现。
014	在有两个炮台的地点的右上方的高台上，利用手杖蓄力跳上去比较方便。
040	BOSS房间前的大石块下面,可用手杖击碎石块。
063	开始处上方的浮台，需要用火属性蓄力烧掉树叶后跳过去。

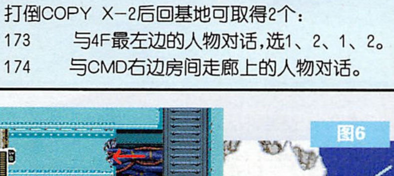
最近咋啦？风林跑哪去啦？雪人GG、飞月JJ你俩倒是回答啊，不会觉得风林碍手碍脚被你俩一起perfect？ROCK·雪风；17；男；350004；福建省福州市台江区义洲浦西境新村5-204（信箱）
雪人：呵呵，风林他很好啊，只是最近不经常和大家见面罢了。

编号	说明
071	进入基地内在某处捡到，容易发现。
076	最后那个机关可使平台向下移动，之后利用手杖蓄力便能跳上。
108	刺地右边，利用石块垫脚即可。
119	在两个炮台处踩下机关后立刻冲力进入右边的区域内便能捡到，把机关踩到底动作快些才行。
134	消灭此怪物后取得。
157	消灭此怪物后取得。

第九关：コオリのゼンセン基地—10个	
015	基地内某个放置芯片的箱子内。
032	某个版面最右上的高台上捡到。
035	途中捡到。
066	版面上方路线的第一个高台上捡到。
068	BOSS房间前捡到。
109	如图，从上方路线刚进入基地内部的就可以发现有个高台。（图4）
120	途中某个放置芯片的箱子内。
128	消灭此怪物后取得。
132	消灭此怪物后取得。
136	消灭此怪物后取得。



第十关：エリアX-2—10个	
034	途中某个放置芯片的箱子内。
042	进入攀爬地带左边平台的箱子内。
061	BOSS房间前5个升降浮台内侧最高处。
062	第一片浮台刺地的中上方高台上。
069	BOSS房间前的5个升降浮台最内侧。
070	攀爬途中某平台上捡到。
077	途中捡到，容易发现。
110	开始处不远右上方的平台上。
121	110芯片下方的箱子内。
137	消灭此怪物后取得。



打倒COPY X-2后回基地可取得2个：

173	与4F最左边的人物对话，选1、2、1、2。
174	与CMD右边房间走廊上的人物对话。

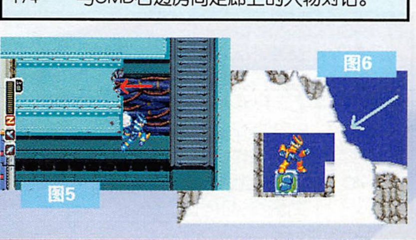


图5

图6

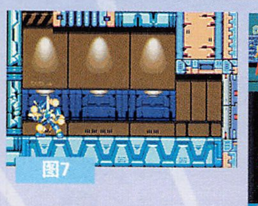


图7

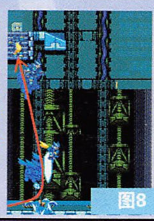


图8

第十一关：エネルギーしせつ—10个	
004	BOSS房间前的一大片移动平台处的最左上方高台上。
056	途中某个放置芯片的箱子内。
064	进入后期的移动平台的区域把第一个开关打向左边，然后便可发现。
078	如图，此处可以进入。（图5）
082	途中某个放置芯片的箱子内。
095	移动平台处最右边的高台上，需要靠一定的跳跃技巧。
124	某处梯子的右边分支路线上。
149	打倒中BOSS后获得。
150	消灭此怪物后取得。
155	消灭此怪物后取得。

第十二关：セツゲン—10个	
003	如图此处隐藏着一个箱子。（图6）
025	取029芯片之后的一小段滑轨上。
029	第一条滑轨上。
046	消灭一些中BOSS喷出的雪球。
060	打倒中BOSS后取得。
086	滑轨末端处捡到。
103	某处深渊下方左侧的沟巢内，有积雪覆盖。
123	途中某个放置芯片的箱子内。
130	消灭此怪物后取得。
162	消灭此怪物后取得。

第十三关：すいぼつしたトショカン—10个	
010	剧情中必定得到。
016	剧情中必定得到。
017	剧情中必定得到。
018	剧情中必定得到。
033	途中捡到。
043	途中某个放置芯片的箱子内。
051	第一个有机器乌龟的水沟里。
094	途（水）中捡到。
096	离开带电的水域后在进入基地门口前的高台上捡到。
125	第二个机器乌龟右上方的高台上。

“PG真乃天下一大奇书也，吾看之甚为过瘾，何为？”答曰：“此乃出自才辈之手，不足为奇。”（希望PG能更上一层楼，吾这等铁杆PG迷会永远支持你的！）于浩；19；男；066000；河北省秦皇岛市红警里21栋1单元7号；兴趣：GBASP、口袋妖怪、学习、乒乓、听歌

第十四关：巨大エレベーター—10个	
027	比较隐藏，在如图位置左边的门可以击破。（图7）
041	和045号芯片一样，在右边的高台上，取得方法类同。
045	如图，开始处引诱飞行兵过来后利用手杖蓄力加二段跳技巧弹跳至高空即可。（图8）
054	任务最初版面最右边的高台上。
080	某地有2个杂兵的右上方的箱子内。
088	打倒升降机上的中BOSS后获得。
122	途中某个放置芯片的箱子内。
129	消灭此怪物后取得。
144	消灭此怪物后取得。
148	消灭此怪物后取得。

完成四天王事件后可取得1个：

044　4F电梯右侧的ROOM内，剧情对话完毕后再次进入与人物对话2次即可。

第十五关：アンダー アルカディア—10个	
006	起初不久进入亚空间后来到038号芯片的取得地点会发现有转移装置，与隐将交手获胜后便可得到。
036	起初不久的下落区域左侧的高台上。
038	刺地浮台区域最左上方的门内捡到。
081	刚进入刺地浮台地区的右下方凹巢内。
083	后期天井左侧某个箱子内。
087	途中某个放置芯片的箱子内。
142	消灭此怪物后取得。
143	消灭此怪物后取得。
163	消灭此怪物后取得。
180	刺地浮台区域最底端捡到，还是比较容易发现的。

最终关：—10个	
011	途中某个放置芯片的箱子内。
019	途中捡到。
020	途中某个放置芯片的箱子内。
097	开始处放置芯片的箱子内。
126	消灭此怪物后取得。
151	消灭此怪物后取得。
164	途中某个放置芯片的箱子内。
177	刺地浮台中间位置最高处的平台上。
178	中途某个探照激光后。
179	途中某个放置芯片的箱子内。

芯片用途篇

每关取得芯片后可以在过关画面中解开部分芯片，如果芯片没有闪烁则可以去LAB处找博士帮你解开，解开的芯片用途如下：

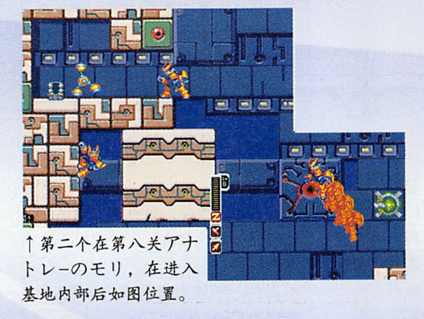
芯片编号	用途
001—006号	盔甲芯片
007—020号	ファイルA—N
021—094号	精灵资料
095—110号	含量不同的EC罐
111—125号	登场BOSS
126—163号	敌兵资料
164—180号	主要登场人物

隐藏物品取得

除了芯片外玩家可能最关心的还是E罐的取得了，毕竟对于初心者或者是想快点通关的玩家都想用E罐来与BOSS硬拼（呵呵），这里就用图解说明法来说一下取得方法：



←第一个在第五关旧きょじゅうく，来到版面上方可以发现有2个杂兵在扔榴弹的左上方，需要用手杖蓄力支撑榴弹兵一下。



↑第二个在第八关アナトレーのモリ，在进入基地内部后如图位置。

与黑暗势力殊死搏斗的赏金猎人ZERO!!!



文/MMCO

全21人机兵解析

注解:

正常情况下只能用前13个NAVI，后8个是要通过金手指“黑暗”出来的。

“现有火炮威力”就是“そうび”指令内，右下角一排字“バスター攻撃力 3”，表明现有火炮威力为“3”，火炮威力通过网络内的金色资料提升。“CP+”表示补充能量，“CP-”表示消费能量

超强机甲:蓄力期间，即使遭受攻击也不会中断。

浮空:可在空穴地形上行走。

瞬移:战斗中移动间处于无敌状态。

（ロックマン）洛克人

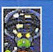
使用方法	游戏开始就能用
起初HP	100
HP提升方法	在网络中的绿色资料中可以取得以下三个重要道具:けいさんドリル、こおりのてがみ、そげきくんれん下线模式时使用这三个道具就能玩小游戏，成功后+20HP
网络中特技	无
战斗中特技	无
武器	ロックバスター:攻击力=现有火炮威力,CP+1/18シールド:抵挡敌人攻击,CP-1/6,挡住攻击后CP+1/6チャッジショット:蓄力攻击,攻击力=现有火炮威力X10,CP+1/18

（ガッツマン）气力人

使用方法	游戏开始就能用
起初HP	200
HP提升方法	与敌人不断战斗，就会随机+10HP
网络中特技	击碎网络中的石块
战斗中特技	超强机甲
武器	バスター:快速射击,攻击力=现有火炮威力,CP+1/18ガッツマシンガン:五次连发,射程3,攻击力=现有火炮威力X2,CP+1/18ガッツハンマー:蓄力攻击,攻击力=现有火炮威力X10+50,地板震裂,敌方头上落石,CP+1/6

（ロール）罗儿

使用方法	游戏开始就能用
起初HP	100
HP提升方法	两种方法,第一种与洛克人相同,通过游戏道具提升+20HP第二种找红心+20HP。方法是大家在下线模式时注意她说话,当看到“今日の ラッキ-アイテムは…”这句话时,千万注意后面她要接着说的部分,比如她会说“1-4の すうじが”,这就表明红心在互联网1到4范围内，那就上线在互联网1到4的所有地点找，一定能发现一颗红心，如图调查红心就能+20HP。注意范围可能每次会有变化,不一定是1到4,也可能是6到9，那就说明在互联网6到9的范围内,依次类推。每天占卜一次,可以重复。
网络中特技	无
战斗中特技	浮空,防护罩10
武器	バスター:攻击力=现有火炮威力,CP+1/18バリア:超慢蓄力后展开可以抵挡10格攻击力的防护罩,CP-1/6ロールアロー:攻击力=现有火炮威力X10，CP+1/6，破坏对方的芯片。

（ナノバーマン）数字人

使用方法	游戏开始就能用
起初HP	100
HP提升方法	在绿色资料中找到游戏道具“けいさんドリル”，下线使用后玩小游戏，成功后+20HP当要上线时偶尔他会让你做数学题小游戏，成功后+20HP
网络中特技	开启网络中的带“?”的密码门
战斗中特技	无
武器	バスター:快速射击,攻击力=现有火炮威力,CP+1/18シールド:抵挡敌人攻击,CP-1/6,挡住攻击后CP+1/6サイコロボム:蓄力攻击,射程3,范围爆炸，攻击力=筛子数X现有火炮威力X10,CP+1/6

（ファイアマン）火焰人

使用方法	完成官方锦标赛后就能选择
起初HP	300
HP提升方法	在战斗后得到火属性芯片时,火焰人就会问你是否愿意把芯片给他强化,选“はい”就能+50HP,当然此芯片就得不到了。同样一种芯片最多只能提升两次HP。
网络中特技	消除网络中的大火,木头
战斗中特技	使用44,45,46号三张炸弹芯片无停顿时间,怕水属性
武器	バスター:快速射击,攻击力=现有火炮威力,CP+1/18シールド:抵挡敌人攻击,CP-1/6,挡住攻击后CP+1/6ファイアアーム:攻击力=30,横向三格烈火喷射,CP+1/6

（ウインドマン）烈风人

使用方法	完成多次官方锦标赛后就能选择
起初HP	100
HP提升方法	在网络中找绿色小机兵对话，有的会让风人玩小游戏，成功后+50HP
网络中特技	消除网络中的龙卷风
战斗中特技	浮空,瞬移
武器	バスター:快速射击,攻击力=现有火炮威力,CP+1/18スイコミ:把敌人吸到前方,CP-1/6トップウ:把敌人吹开,CP-1/6

（ウッドマン）木头人

使用方法	完成官方锦标赛后就能选择
起初HP	300
HP提升方法	先在网络中寻找金色资料,可得重要道具“电脑きのみ”。网络中有些地方有草地，如图当了有“电脑きのみ”后,调查这些草地就能长出大树,每棵大树+40HP
网络中特技	消除网络中的大火,把草地变大树
战斗中特技	跳跃移动,在草地地形上自动恢复HP,不怕异常攻击,怕火属性
武器	バスター:快速射击,攻击力=现有火炮威力,CP+1/18タネデッポウ:蓄力后三连射,攻击力=现有火炮威力X10,CP+1/6デスフォレスト:攻击力=40,随机从地面伸出树桩攻击,CP+1/6

（サーチマン）检索人

使用方法	完成多次官方锦标赛后就能选择
起初HP	200
HP提升方法	在绿色资料中找到重要道具“そげきくんれん”,下线模式中使用开始小游戏,成功后+20HP
网络中特技	无
战斗中特技	无
武器	バスター:快速射击,攻击力=现有火炮威力,CP+1/18シールド:抵挡敌人攻击,CP-1/6,挡住攻击后CP+1/6スコープガン:瞄准敌人连续5次射击,攻击力=现有火炮威力X5,CP-1/6

（アクアマン）水蓝人

使用方法	完成多次官方锦标赛后就能选择
起初HP	100
HP提升方法	与火焰人相似,水蓝人在战斗后得到水属性芯片后,就会问你是否把此芯片给他强化,选“はい”就能+50HP
网络中特技	除去网络中的大火
战斗中特技	无
武器	バスター：快速射击，攻击力=现有火炮威力，CP+1/18シールド：抵挡敌人攻击，CP-1/6，挡住攻击后CP+1/6アクアホース：水属性横2格攻击，最前的地形为开裂，攻击力=20，CP+1/6

这是第一次给贵刊写信，当看到掌机迷的时候，不知是什么，当打开掌机迷的时候，才刚刚发觉这本书的魅力，我被深深的吸引。
某读者

（サンダーマン）雷电人

使用方法	完成多次官方锦标赛后就能选择
起初HP	200
HP提升方法	在网络中,雷电人可以在金色资料内找到重要道具“らいじんぞう”，同时在网络内可发现带点的地板，如图找到“らいじんぞう”后调查此地板就会出现雷神像,雷电人+40HP
网络中特技	去除网络中的雷电屏障
战斗中特技	雷云环绕,怕木属性
武器	バスター:快速射击,攻击力=现有火炮威力,CP+1/18シールド:抵挡敌人攻击,CP-1/6,挡住攻击后CP+1/6サンダーボルト:蓄力后雷属性连续三次攻击,攻击力=40,CP+1/6



（メタルマン）金属人

使用方法	完成多次官方锦标赛后就能选择
起初HP	300
HP提升方法	在每天上线前,有时他会问你是否要玩他的小游戏,选择“はい”,完成游戏后+20HP。
网络中特技	击碎网络中的石块
战斗中特技	超强机甲,浮空,瞬移
武器	ブレイクバスター:快速射击,攻击力=现有火炮威力,CP+1/18メタルブレード:蓄力后铁锤前一格攻击,CP-1/6,挡住攻击后CP+1/6メタルフィスト:蓄力后扔出齿轮攻击,攻击力=20,抵挡住敌人攻击后CP+1/6



（ブルース）布鲁斯

使用方法	完成多次官方锦标赛后就能选择
起初HP	200
HP提升方法	同洛克人
网络中特技	开启网络中的带“?”的密码门
战斗中特技	无
武器	バスター:快速射击,攻击力=现有火炮威力,CP+1/18シールド:抵挡敌人攻击,CP-1/6,挡住攻击后CP+1/6ロングソード:蓄力后进行前2格剑攻击,攻击力=20+现有火炮威力X20,CP不增减,会造成反击指数。

（ジャンクマン）废弃人

使用方法	完成多次官方锦标赛后就能选择
起初HP	100
HP提升方法	在下线模式按R与废弃人对话,他会说自己饿了,需要吃BUG碎片,选“あげる”给他,就会+50HP。BUG碎片给予的数量取决于废气人HP百位数,每天最多喂他三次。
网络中特技	无
战斗中特技	面前出现废弃物攻击敌人,攻击力=攻击力=现有火炮威力X10,超强机甲
武器	ブレイクバスター:快速射击,攻击力=现有火炮威力,CP+1/18ジャングブレス:蓄力后朝正前方喷射出废弃物,攻击力=60,防御无效,CP+1/3ボルダーガイスト:蓄力后把场上所有障碍物扔向敌人,攻击力=60,CP+1/3

（スターマン）星星人

使用方法	插入外卖芯片或用金手指“黑暗”出来
起初HP	100
HP提升方法	同罗儿，不过星星人找的不是红心，而是金星，如图
网络中特技	无
战斗中特技	浮空
武器	バスター:快速射击,攻击力=现有火炮威力,CP+1/18シールド:抵挡敌人攻击,CP-1/6,挡住攻击后CP+1/6キラキラメテオ:蓄力后对敌人进行陨石攻击，攻击力=20+现有火炮威力X10,附带混乱效果,CP+1/2



（ナパームマン）汽油人

使用方法	插入外卖芯片或用金手指“黑暗”出来
起初HP	300
HP提升方法	在每天上线前,有时他会问你是否要玩小游戏,选择“はい”,完成游戏后+20HP。
网络中特技	无
战斗中特技	浮空
武器	バスター:快速射击,攻击力=现有火炮威力,CP+1/18ファイアボム:蓄力后投掷火焰弹,地面燃起烈火,攻击力=30,CP+1/6ナパームボム:蓄力投掷汽油弹,造成3X3范围火属性攻击,攻击力=80,CP+1/2

（アイスマン）冰雪人

使用方法	插入外卖芯片或用金手指“黑暗”出来
起初HP	100
HP提升方法	在每天上线前,有时他会问你是否要玩小游戏,选择“はい”,完成游戏后+20HP。
网络中特技	除去网络中的大火
战斗中特技	无
武器	バスター：快速射击,攻击力=现有火炮威力,CP+1/18シールド：抵挡敌人攻击,CP-1/6,挡住攻击后CP+1/6フリーズボム：蓄力投掷冰冻弹,纵一排水属性攻击,地面变为冰面,攻击力=80,CP+1/2

（エレキマン）电击人

使用方法	插入外卖芯片或用金手指“黑暗”出来
起初HP	100
HP提升方法	在战斗后得到雷属性芯片时,他会问你是否愿意把芯片给他强化,选“はい”就能+50HP,当然此芯片就得不到了,同样一种芯片最多只能提升两次HP。
网络中特技	去除网络中的雷电屏障
战斗中特技	无
武器	バスター:快速射击,攻击力=现有火炮威力,CP+1/18シールド:抵挡敌人攻击,CP-1/6,挡住攻击后CP+1/6サンダーボール:蓄力后投掷雷球,沿直线攻击,攻击力=20,CP+1/6

（プラントマン）植物人

使用方法	插入外卖芯片或用金手指“黑暗”出来
起初HP	100
HP提升方法	在战斗后得到木属性芯片时,他会问你是否愿意把芯片给他强化,选“はい”就能+50HP,当然此芯片就得不到了,同样一种芯片最多只能提升两次HP。
网络中特技	消除网络中的木头
战斗中特技	战斗中回避,攻击速度快
武器	バスター：快速射击，攻击力=现有火炮威力，CP+1/18シールド：抵挡敌人攻击，CP-1/6，挡住攻击后CP+1/6プラントウィード：蓄力后在地面出现藤蔓，木属性攻击，地面变为草地，攻击力=20

（ナイトマン）骑士人

使用方法	插入外卖芯片或用金手指“黑暗”出来
起初HP	300
HP提升方法	与网络中出现的固定绿色NAVI作战,如图成功后骑士人+50HP,一个NAVI只能加一次。
网络中特技	消除网络中的木头
战斗中特技	跳跃移动,超级机甲
武器	バスター:快速射击,攻击力=现有火炮威力,CP+1/18キングダムC:蓄力后掷出大铁球,直线攻击,防御无效,CP+1/6ロイヤルWB:超长蓄力后,以自己为中心,造成3X3范围攻击,防御无效

（シャドートマン）影子人

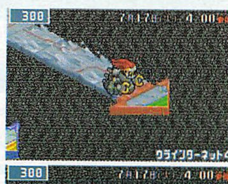
使用方法	插入外卖芯片或用金手指“黑暗”出来
起初HP	200
HP提升方法	在战斗后得到暗属性芯片时,他会问你是否愿意把芯片给他强化,选“はい”就能+50HP,当然此芯片就得不到了,同样一种芯片最多只能提升两次HP。
网络中特技	消除网络中的木头
战斗中特技	浮空,瞬移
武器	バスター:快速射击,攻击力=现有火炮威力,CP+1/18シュリケン:蓄力后自身消失手里剑攻击,CP+1/6インビジブル:蓄力后短时间身体透明,任何攻击无效,CP-1/6

（フォルト）弗鲁迪

使用方法	插入外卖芯片或用金手指“黑暗”出来
起初HP	300
HP提升方法	同骑士人
网络中特技	消除网络中的龙卷风
战斗中特技	浮空,瞬移,防护罩100
武器	バスター:快速射击,攻击力=现有火炮威力,CP+1/18Dオーバーロード：蓄力后冲入敌阵进行2X3的范围攻击,攻击力=80+现有火炮威力X20,防御,隐身无效,地面变为裂地,CP+1/2シューテングB:蓄力后以目标敌人为中心,进行3X3范围的机枪扫射,攻击力=3X火炮威力,CP+1/6

隐藏要素

1、隐藏网络“混沌地区”





当玩家打败阴影人后，就能从楼梯下右边的入口来到内联网3。

然后继续沿路一直走，就能在内联网1内看到一扇骷髅门。

只要打败阴影人，就能打开这扇门，里面就是“カオスエリア（混沌地区）”，敌人比较强，还能碰到金属人、数字人、冰雪人、检索人、烈风人、汽油人，和他们玩小游戏，难度比以前高出许多，注意检索人的游戏要在不下线的情况下走到互联网7才能玩，而汽油人的游戏则要在不下线的情况下走到内联网2。在混沌地区1的尽头碰到“レーザーマン（激光人）”，打败他后才能到混沌地区2。混沌地区2内的骷髅门需要玩家把190张标准芯片全部收集齐才能打开，尽头能遇到“（フォルト）弗鲁迪”，超强。

2、通关后变化



结束官方锦标赛后，再去网络世界的话，所有网络中的敌人都会变强，大家要注意哦。此外，在互联网4连接互联网5的那个平台下方。

完成官方锦标赛后这扇门就能打开，进入里面的传送点通过故障电脑就能直接来到互联网12，是不是很便捷啊，而且在获得官方锦标赛的冠军后，就会出现几个新的NAVI给大家选择，正常情况下能选13个。

3、超强的隐藏锦标赛

在内联网4，打败阴影人的左边有个柜台，如图9，这里就是隐藏锦标赛的报名处，不过条件是很苛刻的，除了在星期一到五，需要200金钱外，



玩家必须把从洛克人到布鲁斯的所有13个NAVI都完成官方锦标赛，也就是状态窗口上要有13个奖杯才有资格再报名。

报名成功后下线，收新邮件，选择双休日进行比赛就行了。里面对手都非常强，如果玩家的13个NAVI有谁曾经在混沌地区2内打败弗鲁迪的话，那他也会出现在这个锦标赛中。

4、强力NAVI出现地

在网络内可以遇到强力NAVI们，打败他们可以得到珍贵芯片，出现地与条件如下：

名称	出现地	出现日期	条件
数字人	互联网1	星期一[月]	白银锦标赛中打败过他
水蓝人	互联网2,从互联网1答题的地方传送过去	星期三[水]	
罗儿	互联网3	星期三[水]	
气力人	互联网2	星期六[土]	
星星人	互联网4	星期日[日]	
火焰人	互联网4	星期二[火]	

名称	出现地	出现日期	条件
烈风人	互联网5	星期六[土]	黄金锦标赛过打败过他
金属人	互联网6	星期一[月]	
植物人	互联网6	星期四[木]	
电击人	互联网7	星期五[金]	
冰雪人	互联网8	星期三[水]	
废弃人	互联网8	星期六[土]	

名称	出现地	出现日期	条件
雷电人	互联网9	星期五[金]	官方锦标赛中打败过他
树木人	互联网10	星期四[木]	
检索人	互联网11	星期一[月]	
骑士人	互联网11	星期六[土]	
布鲁斯	互联网12	星期日[日]	
汽油人	互联网12	星期二[火]	

5. 随机NAVI出现地

名称	出现地	出现日期	条件
陀螺人	在互联网3中随机遇到	无	曾经在互联网3中打败过他
燃烧人	在互联网5中随机遇到	无	曾经在互联网5中打败过他
影带人	在互联网7随机遇到	无	曾经在互联网7中打败过他
火炉人	在互联网9中随机遇到	无	曾经在互联网9中打败过他
剑道人	在互联网10中随机遇到	无	曾经在互联网10中打败过他
结冰人	在互联网12中随机遇到	无	曾经在互联网12中打败过他

6. 各星期的特点

洛克人EXE4.5中每个星期都有不同的特点，比如星期一到五能参加报名，而星期六，日能参加锦标赛。

星期名称	特点
星期一	与敌人战后可随机额外获得风属性芯片
星期二	与敌人战后可随机额外获得火属性芯片
星期三	与敌人战后可随机额外获得水属性芯片 女性NAVI购物特价
星期四	与敌人战后可随机额外获得木属性芯片
星期五	与敌人战后可随机额外获得雷属性芯片 网络中会出现对战NAVI
星期六	参加锦标赛
星期日	参加锦标赛

文/GUGU

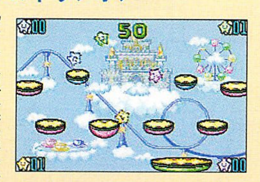




关于MINI游戏

MINI游戏模式的开启需要到商店用游戏中获得星星球换取。因为MINI游戏的完成度与完美结局有关，所以也一定要把它们全部完成哦。所有的MINI游戏操作都非常简单，有些游戏只需用到十字键而已。而且支持四人对战，有条件的玩家不妨和朋友连线试试，一定乐趣十足。

—— クルクルトランポン ——



游戏规则：玩家控制四个海星中的一个，在众多的弹板上跳跃。可以对其它玩家控制的海星进行干扰甚至是攻击，目的只有一个，将他们撞到下面去！

游戏心得：别光顾着陷害别人，小心最后把自己弄到弹板下面去，守住最上层的一个弹板不动才是王道！

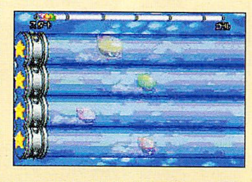
—— テンカイダンスバトル ——



游戏规则：类似于太空第五频道的简化版，先记住斯塔皮说的指令，然后在相应的节奏下重复下来即可，一共有十轮。

游戏心得：千万别跟人一起玩，因为难度很低，经常会出现没有一个人犯错误的情况。最后只会将大家都耗的筋疲力尽也决不出了第一来……

—— イラチキダッシュ ——



游戏规则：在规定长度的管道内，第一个到达终点的就可以获得优胜。当管道颜色是蓝色的时候快速按A键前进，当变成粉色时停下，如果此时还再按A键的话就会被终点处发射的刺球打回去。每多按一下就多打一次。

游戏心得：不要冒进，看到警报就松手。敌退就是我进！

—— ヤリイカンキャッチ ——



游戏规则：规定的时间内抢吃道具，最后分数第一名的胜出。

游戏心得：吃的时候看着点，小心噎着……

—— ラブラブラブブアレー ——

游戏规则：几个MINI游戏中最适合和朋友对战



的一个。可以将球顶给其它任何一个人，目的只在于陷害。只要保证自己这里球落到水里的次数最少即可。如果顶球的位置恰到好处的话可以发出必杀球。

游戏心得：陷害最高，在于出其不意。当然如果给其他三个人惹恼了，联合起来对付一个人也不是什么好事吧……



生锈的钢轨

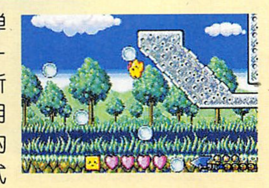


本作中前期一个比较让人头疼的机关。如果不知道方法还真的很难通过。这就是生锈的钢轨，如果是普通的跳跃，只要碰到钢轨表面就会马上掉下去。这时候就要想想其它的方法了，利用滑翔（ムササビじゃんぷ）慢慢地落到钢轨上，会有短暂的时候可以站在钢轨上面，这样再跳跃就可以实现了。到二周目时会有多个钢轨连续跳跃的场景出现，因为滑翔本身就是要按住A键，而再跳跃也是要按A键，中间的停顿也就是站在钢轨的这段时间很难掌握，尤其是连续这种跳跃时，一个不小心就会前功尽弃，难度较大。



蓝色反弹球

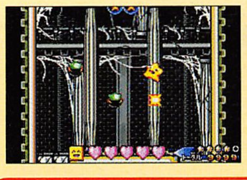
蓝色反弹球在游戏中多次出现，尤其是在附加关中几处必须利用合理的碰撞方式才可以跳上高台。其实要想利用好反弹球首先要了解它的特性，反弹球只会将斯塔菲以与撞向反弹球完全相反的方向弹出，而且距离是不变的，即使是用りゃうせいアタック从正上方撞下来，也无法实现二段跳(だぶるじゃんぷ），这也是りゃうせいアタック唯一一处无法接二段跳的地方。因为反弹球弹出的方向一般都是比较短，所以就必须要利用好反弹球之间的位置关系，递进式的向目标位置跳跃。中间需要靠滑翔来调整撞击的角度，这样才能够比较顺利的通过机关。





绿色气泡虫的妙用

在附加关卡中，出现的最多的可能就是上图中这种绿色的气泡虫了。无论是本作还是前作，这个设计都是新老玩家的一个大障碍。即使是了解方法，有时也会因为操作的问题而无法顺利通过。首先要了解这个气泡虫到底是干什么用的。斯塔菲的技能りゃうせいアタック（二段跳后按下+B键）在撞击到绿色气泡虫后可以实现再次二段跳，而撞击后气泡虫就会消失。如果附近还有气泡虫的话就可以实现连续的二段跳，这个技巧并不是很难被发现。但是运用起来也不是很轻松。尤其是后期的附加关中，由于绿色气泡虫被安排的位置相当的蹩足，很难实现连续的二段跳，这时就会出现隔行跳跃，或者是延迟二段跳等等技巧。隔行跳跃比较好理解，就是跨过一些不必要的甚至是不能作为垫脚的气泡虫，而延迟二段跳则是需要利用二段跳时间的延迟来控制跳跃的高度，主要是用在气泡虫分布比较密集的场景。





BT之战——最终BOSS

系列的优良传统：最终BOSS一周目时不会露面，而且是多形态的，最后就是绝对是BT极的……

第一形态：



如果是在收集齐40个宝石后再来挑战最后BOSS，那么等待着您的将是一场漫长而残酷的战斗。要攻击BOSS中心部位5次才可以打掉它一格血。BOSS的攻击方式前期主要是以手和吸气为主。这两个都比较好躲避。但是要注意随着它被攻击的次数的增多，动作也会越来越快，而且会加入绕行的激光束攻击。后期时BOSS的动作非常快，只有在他攻击结束后很短的一段时间内才有可能攻击到它，所以一定不能放过机会。错过的话就要等躲过它下一轮攻击后才有机会，非常不划算，一定要速战速决！

第二形态：



弱点在于BOSS的头部，只需要攻击一次就可打掉BOSS的一格HP。但是因为高度不够，必须利用BOSS的手做垫脚才能有足够的高度攻击到BOSS。这个BOSS可能因为是过渡时期的产物，攻击方式相当的简单，只有手上的光弹攻击。躲避起来比较容易，在跳上BOSS手的时候要注意从手背的方向跳，因为光弹是从手心的方向射出，尤其是从下面的手跳到上面手的时候，要选择两只手背相对的时候跳，这样就可以避免被光弹击中。最后要注意的就是不要跳到中央BOSS的脸上，因为那里同样会被攻击到。



第三形态：



最终形态的BOSS是飞行的天空上的，要攻击到它首先就要将其飞行装置打坏（在BOSS的两个肋下）。一定要合理利用两边的长方行的水球。不断地引诱BOSS使用手臂攻击，要不断地上下游动，在看到BOSS有使用手臂攻击的意图后，马上来到BOSS下方，在它的手臂射出后利用水中的スピンアタックＬＶ３技能攻击它的飞行装置。前期是每攻击2次就会坏掉，后期是3次。需要将左右两个都打坏BOSS才会落到地面上。这时要迅速游到水球的上面，利用りゃうせいアタック改来攻击BOSS，注意一定要りゃうせいアタック改，如果高度不够的话只是りゃうせいアタック，攻击BOSS是无效的。这样BOSS就会损失一格HP。BOSS的攻击方式除了有手臂攻击外，还有气弹攻击，气弹攻击是可以打掉的，但是最好是逃走的好。最讨厌的是它会放出一些小虫附着到斯塔菲的身上，使速度降下来。当看到它使用这个技能时要马上跑，跑得越远越好，只要小虫追不到斯塔菲，过段时间就会消失。最终BOSS的最大难点在于它剩一格HP时发射的核弹攻击，如果不能阻止的话，前面的努力就会全部化为泡影。



要在核弹落到地面之前攻击上面的几个目标点数次，才能阻止核弹的爆炸。难度相当的大，需要良好的心理素质和操作。只有完成这个任务，才能给最终BOSS以致命一击……

隐藏要素及收集篇

游戏一共分一周目40关+二周目附加关40关+最终BOSS，一共81关。当完成一周目后就会开启二周目，每大关都会增加4个附加小关。当再次进入8-4小关挑战BOSS成功后，即可挑战最终BOSS。

完成一周目的40关和所有难度的MINI游戏后，就可收集到一部分的装饰品。其它在商店就可以买齐。

乐谱的收集需要在二周目时将所有一周目的普通关卡完成，在结束后的宝箱中取得。

宝石的收集需要完成所有附加关，当收集到40颗宝石后再挑战最终BOSS，成功后即可获得最后一颗宝石。

结局的收集，除了一周目的普通结局外，宝石没收集齐和收集齐下挑战最终BOSS成功后各对应一种结局，后者即为完美结局。



极上攻略

P56 ■最终幻想1＋2A 最终幻想1
P64 ■最终幻想1＋2A 最终幻想2
P72 ■续 我们的太阳～太阳少年加戈
P82 ■SD高达 FORCE
P88 ■卡普空少年的成长实录 洛克人编年史
P98 ■洛克人EXE4.5全攻略
P108 ■传说中的斯塔菲3



GBA		
SQUARE · ENIX	RPG	128M
2004.07.29	6090日元	1人用

文:NW旅团 DoubleX

FINAL FANTASY

系统总述

1）与FF2共通部分见FF2，这里只介绍FF1独有的那一部分。

2) 按B+SELECT可以调出地图。还有本作可以用魔法菜单将学错的魔法扔掉。

3）BOSS战固定打法：攻击方面是多次用4级黑魔法疾兵（ヘイスト）增加HIT数，多次用2级坚硬（ストライ）增加攻击力，由于游戏用许多魔法的效果都可以累加，当加到一定的程度就能产生可观的攻击效果。（职业为武术家，力达99的话，用此方法强化到极限可以打出30000多点伤害。）防御方面防物理攻击用6级白魔法强身金刚(ブロデア）加全体防御力，用6级白魔法全隐身（インビア）加全体的回避率，效果同样累加。防属性攻击用相应白魔法可以将伤害减少到一半，但是效果只有头一次的效果，不会也无法累加。当然用将能产生同样魔法效果的武器当道具使用也行，而且可以无限次使用。

4）本游戏中LV上升速度很快,正常游戏的情况下大约到卡奥斯神殿就能达LV65-75级。

流程攻略

我们的主人公是持有水晶的旅行家，一共有四人——他们被人们称为"光之战士"！(刚开始游戏时要选择职业，FF1共有六种职业:战士、小偷、白魔法师、黑魔法师、武术家和赤

在指环王3中有一项关于复制的秘技，具体方法如下：不知大家在玩3中有无发现，游戏中的存物箱是共用的，也就是说：只要在你的档里把物品放入箱中时，换个档，其它的玩家也能看见此物品，可以说这是单机的互相传送物品。（但：放在自己物品栏上或是带在身上的物

魔法师供选择，当剧情发展一定程度他们还能转职成相应的高级职业。)某一天他们旅行到了柯奈利亚（コ–ネリア）地方，村中买完物品，却发现卫兵守住了村口。别紧张他们是奉国王之命来的。国中发生了大事，公主遭到了叛逆骑士加兰多（ガ–ランド）的挟持。目前被囚禁在北方的卡奥斯神殿（カオンのしんでん）中。还用说吗？救公主去……

要 点

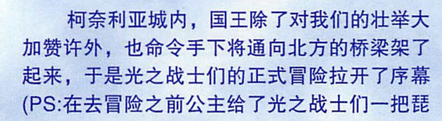
1、因为是刚刚开始游戏，因此镇中武器店的武器一定要买。基本上买好武器后，附近的敌人都是一刀切，要注意两大敌人：柯奈利亚周边出现怪物编号为004的クレイジ–ホ–ス和卡奥斯神殿中出现的007ギガ–スウォ–ム，这两个家伙攻击力很高，遇到他们就先加固防御吧！

2、本作队友死亡后的复活方式是去镇内教堂中复活，不过是要钱的。

3、本作魔法也不只是随着LV增长而渐渐学会，固然LV影响着能学会的魔法的等级。但是魔法最终还是要从魔法店中购买的，在柯奈利亚镇中有买1级的魔法。

4、前往卡奥斯神殿途中，会发现本作新加的第一个隐藏迷宫--土之混沌之魂，不过目前进不了。

5、在柯奈利亚城中全部宝箱和卡奥斯神殿中右上和右下的宝箱有精灵族的封印，必须要用神秘钥匙来开锁。



柯奈利亚城内，国王除了对我们的壮举大加赞许外，也命令手下将通向北方的桥梁架了起来，于是光之战士们的正式冒险拉开了序幕(PS:在去冒险之前公主给了光之战士们一把琵琶（リュ–ト））……第一个目标是去东方的布拉格港（みなとまちプラボカ），听说那里有可以远洋的船只，不过管船的是臭名昭著的海盗比塔（ビッケ）。

要 点

1、前往布拉格的路上要注意攻防具佳的014オ–ガ，虽然他们身上EXP和钱丰富但是考虑到自身安全还是不建议拿他们练LV。

2、布拉格港中要与比塔手下9个海盗交战……他们的实力都是一刀切的料。打败他们后船就会在港外等着。

3、强烈推荐在布拉格港买武器，因为马上能去的精灵城中的武器废的很。

有船就意味着能够出海，只是闲逛就逛到了南方的精灵城（エルフのしろ）。该国的王子已经沉睡五年了，原因似乎是暗之精灵王阿斯托斯（アストス）的诅咒。精灵城西方有座荒废的城（にしのしろ），国王口口声声说这也是暗之精灵王所为，如果取回被阿斯托斯带到南方之沼洞穴中的王冠（クラウン），国家震兴有望。可当勇士们辛辛苦苦取回王冠时,又怎曾想到这名国王就是阿斯托斯本人？"哈哈哈……有王冠和水晶之目在手我将是真精灵王……"，可惜阿斯托斯自己也又怎曾想到他也只做了一分钟的真精灵王。

要 点

1、注意船只有在码头才能停泊。

2、精灵城下图位置又见塞尔达主人公林克(リンク)之墓。

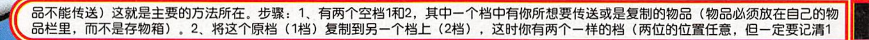
3、初期有限的资金和大量购入魔法、武器、防具和道具的庞大支出是现阶段的主要矛盾。为了缓解这一矛盾则要专门找钱多的怪物开刀，上次提到的014オ–ガ和他的升级版015オ–ガチ–フ正是这种料，什么现在还打不过他们。（无语）

4、沼之洞穴内外有N多的敌人会用毒，但是由于系统设定解毒（ポイツナ）是4级白魔法现在还不能用。于是就只好先购入大量的解毒药（どくけし）了。

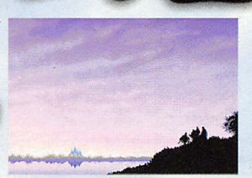
5、沼之洞穴内的027グリ–ンスライム拥有着高达255的防御力，对付它只能用黑魔法，没有黑魔法或MP不足时候只能逃跑。

6、守护王冠的3个032ピスコディ–モン虽然称不上是BOSS，也是不会用魔法的法师，但是其攻击力高的要命，于是要用增防减攻以及减低其HIT数的魔法先招呼他。（附带一提：区分是否是BOSS则听他在怪物图鉴中的背景音乐声，与小卒不同的就是BOSS。）

7、精灵城破天荒的能买三级和四级魔法。



品不能传送）这就是主要的方法所在。步骤：1、有两个空档1和2，其中一个档中有你所想要传送或是复制的物品（物品必须放在自己的物品栏里，而不是存物箱）。2、将这个原档（1档）复制到另一个档上（2档），这时你有两个一样的档（两位的位置任意，但一定要记清1


↑冒险由此开始



↑林克你就安息吧

而苦恼的魔法师玛托亚（マトーヤ）交换清醒药（目覚めの药），再用清醒药救醒王子，然后王子的赏赐是神秘之钥。用神秘之钥匙去柯奈利亚城中开锁取烈性火药（ニトロのかやく），最后到柯奈利亚西方（要坐船去）的矮人洞（ドワーフのとうくつ）帮正在挖

随着阿斯托斯被放倒，光之战士们非但没有丢掉王冠反而得到了水晶之目。可是，它只是一块普通的水晶玉，还是没有办法治疗精灵王子的病。用水晶之目与住在柯奈利亚以北，布拉格港以西一直为丢了水晶之目看不清事物运河的奈力克（ネリク）的老人用它炸通与外海的通道……想不到就连FF系列，1代也摆脱不了这种从甲地到乙地用A换B然后再去丙地用B换C的俗剧情，无论如何是可以向更为广阔的外海进发了……

要 点

1、得到神秘之钥后，之前没有打开的要用它才能打开的宝箱可以去开了。有这种宝箱的地方共有四处--柯奈利亚城、沼之洞穴、阿斯托斯居城、卡奥斯神殿；一个也不能少。

2、魔法师玛托亚（マトーヤ）家中有许多扫把会说"神语"，只要你能听懂，也别有一番风味。

出外海不远处就是荒废的村庄莫鲁门导镇（メルモンドの町）。镇民们一口咬定镇荒废的原因是由于吸血鬼偷走宝石(スタールビー)所致。可在南方的大地之洞穴(アースの洞窟)打倒吸血鬼夺回宝石还是未能抑制住大地荒废。更令人气愤的是宝石居然只是西方巨人洞穴的巨人爱吃的食物。真相到底是什么呢？通过西方洞穴找到的贤者沙特（サード）交给了光之战士们一根土之杖，让他们自己去吸血鬼身后的木板下找寻答案。

要 点

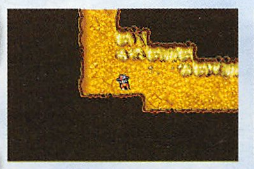
1、刚出外海就会见到一个大旋涡--那就是第二个隐藏迷宫水之混沌之魂，同样现在也进不了。

2、大地之洞穴中有几个位置是只要走上去就必定遇敌，在这些位置上前几层出现的041アースエレメント和后几层出现的048スフィンクス，这些都是高EXP和金钱的主，可以反复踩这种位置来练LV和圈钱。

3、大地之洞穴中1F左边有一条土之回廊，那是条每走一步都会遇敌一次的回廊。遇到的敌人是040ヒルギガース和016リザード的组合，其中ヒルギガース攻击力颇高，是一定要优先解决的对象。还有是会成群出现会石化的045コカトリス其本身HP虽不多，应该用群体攻击的黑魔法率先料理。

4、守有宝石的宝箱的046バンパイア只长于麻痹攻击而已，麻痹是本作中唯一没有相应魔法解除的状态，中了只好等待他自动解除了。

5、打倒土之卡奥斯后可以通过水晶背后的魔法阵直接传送出去。以后的每个卡奥斯都是这样。


↑土之回廊起点


↑土之回廊终点

"土之卡奥斯是大地荒废的元凶，同样火之卡奥斯是东南地区似地狱般炙热的元凶。"居住在东南方克圣雷克镇（クレセントレイクのまち）十二圣贤如此说道。于是光之战士们接过圣贤们给的独木舟（カヌー）向着火之卡奥斯栖息地火山前进。

和2），将2档中的物品从自己的物品栏中放入到存物箱中，并存档离开。只能存在2档，不要覆盖一档。再进入1档，这里你的物品在这个档里还在身上的物品栏中，到存物箱去，你会发现，存物箱中还有一份这些物品。取出,这时身上的背包里的物品可以选择卖或留下来。然

要点

1、在镇中的道具店中有售回灵药（エーテル），之前圈钱应该圈得很多了，大肆购入吧！

2、十二贤者送的独木舟能进入河中，而且它很轻巧可以携带在身上。河中的敌人与地面上的敌人实力上绝对不是一个档次的，可考虑利用他们来练LV。不要过分担心他们实力过强，河与海中敌人都有一个共同的弱点--柏雷。

3、注意火山中的岩浆是伤害地形，2F虽可以直接下楼但在大房间中还有许多宝箱，尤其是在大房间左下角有个宝物库。

4、火山中的敌人后几层与河中的敌人实力差不多，在4F到5F左右能得到冰之剑（アイスブランド）、火之甲（フレムメイル）和火炎盾（ほのおのたて）。这三者不是火系天敌吗？怎么会出现在火之卡奥斯的地盘火山中。火之卡奥斯在5F六个房间中最右下角那间。

根据圣贤们的提示光之战士们前往了北方的冰之洞穴找到了古代鲁非人留下来的飞空艇的动力装置浮游石，并在南方的吕干沙漠成功地启动了飞空艇，一切看起来都那么顺利。只是敌人的实力日益增加，光之战士们明显变化感觉到自己的实力不足。听说居住在西北龙王五岛洞的龙王巴哈姆特(バハムート)能够增强人的能力，它开出的要求是去东北的试验之城拿勇者之证来。


↑就是在这里用浮游石

↓武术家站的位置就是强力敌人BUG位置


要点

1、冰之洞穴虽然是在火山北方，但是由于河流不通因此必须到布拉格港（みなとまちプラボカ）再向南绕过去。在绕的过程中会发现第三个隐藏迷宫--风之混乱之魂。

2、冰之洞穴中的敌人以亡灵为主因此除灵系魔法必带。此外那里的敌人已不像FC版那样"致命"了，但是会石化的045コカトリス和攻击附带即死效果的070マインドフレィア仍需注意。

3、冰之洞穴必须要先从地板的裂缝中掉下去，然后还要再掉一次方能得到宝箱。守浮游石的敌人075イビルアィ有着与其能力极为不相称的高EXP和金钱，而且固定在此格位置出现，建议反复打练LV。

4、南方地图的顶点存在北方的强力敌人这一BUG，仍然存在就在的北方（上图位置）。其实在桥刚刚架好的时候就能来这里，只是那时你有实力打胜吗？

5、飞空艇就在沙漠，只要一进入就有飞空艇"浮出"情节。登上飞空艇后就不会遇敌了，要注意的是飞空艇只能在绿色的草地着陆，别的一概不行。

6、龙王五岛洞上会有新增的最后一个迷宫--火之混乱之魂，不过因为火之卡奥斯已经被作掉，于是"准入"，同样先前的土之混乱之魂也可以进入。

老鼠尾巴=勇者之证，哇！天大的笑话啊！"其实在找勇者之证的时候所经历的历险已经能充分证明光之战士已经具备光之勇者的能力"，龙王很自然且爽快为各位施展了转职大法。紧接着的讨伐目标是水之卡奥斯，他居住在深不可测的海底。寻常办法倒还真没办法打搅它。世界地图西北边的旺拉克(オンラクの町)中曾有人做过一个封闭的木桶，用它能够潜入水中，但是封闭环境中空气稀薄在里面呼吸极为困难。世界地图东北边的为群山环绕的伽亚镇（ガイアの町）有一处泉之妖精能汲取空气之水的清泉，（注意这片清泉要从左边绕到右上角）但是泉之妖精却被沙漠旅团带走了……一个妖精瓶居然要４００００元，黑！真是JS，要不是为了救泉之妖精才不呢？（附带一提：沙漠旅团的位置反而在世界地图西北边那片有沙漠的绿洲中。还有回伽亚镇取空气之水，再回旺拉克镇乘木桶去海底神殿……）

后把存物箱中的物品取出，但一定要留着。SAVE一次，并且还要把2档覆盖一次（这时，你还是两个一样的档）离开，把2档的背包里的物品放到箱中，存档（不要覆盖）离开。进入1档，1档中背包里有一份，箱中一份，反复即可达到洗钱和复制物品或传送物品的目的。

要点

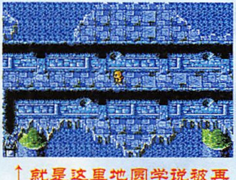
1、沙漠旅团除了出售妖精瓶外,第二次去还出售能够暂时增加能力的物品。

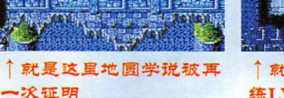
2、旺拉克镇和伽亚镇分别有购四个7级黑白魔法。此外伽亚镇还可以购买有六个8级黑白魔法。

3、水底宫殿可以向上和向下走，向下走通向水之卡奥斯处，向上走会有许多宝箱并能从下图位置由左边笔直"走"到右边得到重要道具花岗岩（ロゼッタ石）同时进一步证明地圆学说。

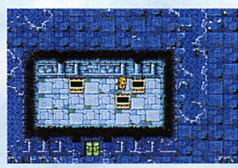
4、下图位置是固定9只怪物出没位置,因为可以用全体魔法成批处理掉故也是圈钱和攒EXP的好地方。

经莫鲁门导镇（即是大地洞穴的附近那个镇。)的学者巫诺（ウネ）的指导，光之勇者们马上就领悟了花岗岩上记载的古鲁非文。(这么快，难道全是调整者）从此就扫除了与鲁非人镇(ルフェイン人の町--世界地图东北方）中住民间的交流困难。鲁非人是曾经创造出了飞空艇、浮游城等等辉煌灿烂机械文明的优秀人种，只是由于风之卡奥斯的出现而毁于一旦，因此他们一直寄托着夺回浮游城的梦想。他们将进入风之塔的钥匙钟琴（チャイム)交给了光之勇者们，此外从风之塔到浮游城还需要跳跃方块(ワープキューブ)，它就在旺拉克镇北方的瀑布中。(PS：风之塔在鲁非人镇南方。）





↑就是这里地圆学说被再一次证明



↑就是这个固定遇敌点，练LV的好地方

要点

1、飞空艇只有停在这个位置才能进入鲁非人镇。鲁非人镇右边有一条隐藏通道（如下图），通过那里能买最后两个魔法--白魔法：还魂（アレィス）和黑魔法：核融（フレアー）。

2、试验之城、水底宫殿、瀑布、风之塔和浮游城中能找到许多使用后产生魔法效果的武器和防具，请仔细寻找。此外在浮游城2F能找到的重要道具晶体石（アタマンタイト）。



3、由于本游戏LV上升异常的快，外加大量的使用后有魔法效果的武器和防具的入手，风之塔与浮游城的敌人根本就毫无威胁，遇到大量敌人时将这些能产生攻击魔法效果的武器当道具用，而遇见很少的敌人就上去劈。

4、浮游城3F有一个观望孔，从那可以看到下界的情况以及卡奥斯的真实状况。4F只有上、下、左、右四个出口而且无限循环。突破方法是不要笔直走而是先走左-后走下或者先右后上，就能发现楼梯。

5、浮游城5F的长桥上有1/128的机会遇到118デスマシーン，它虽然不是BOSS，但在以前的FF1中拥有着最终BOSS之上的能力，此外在它身上还能得到源氏之甲（げんしのよい），风之卡奥斯也在这一层上。

"从400年前风之卡奥斯占据浮游城开始，200年前水之卡奥斯污染水源，现今土之卡奥斯荒废大地，一直到200年后火之卡奥斯促使火山爆发焚毁世界"这就是卡奥斯们灭绝世界计划,在这四个卡奥斯之上一定还存在着统率一切混沌的至高无上的卡奥斯，这一推断的有力证明就是在浮游城的观望孔看到的四股力量集中于中



↑飞空艇只有停在这个位置才能进入鲁非人镇



↑从这里走能买到最后两个魔法



↑浮游层2F的别忘记拿



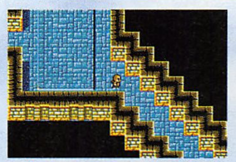
↑拿到后找他打造石中剑

注意事项：1、两个档1、2。 2、1档中物品放入背包中，不是放入箱中，1档覆盖2档。 3、2档从背包中放入箱中，不覆盖1档。再后是1档覆盖，2档放，1档取。指环王3效果不错，但太短。 黑龙江省哈尔滨市香坊区十中学高三9班 吕紫纺

央卡奥斯神殿的壮况。为此光之勇者们在卡奥斯神殿中借助四大水晶的力量驱散了聚集在黑水晶中的能量，返回到2000年前卡奥斯刚刚形成之时……

要点

1、将之前在浮游城2F找到的晶体石（アタマンタイト）交给矮人洞的炼铁专家斯密斯（スミス），他会将这块铁打造成亚瑟王传说中的名剑--石中剑（エクスカリバー）。
2、在卡奥斯神殿中，要小心会高级吹雪（ふぶき）的068ホワイトドラゴン、会高级喷火（ほのお）的120ゴーキメラ和会高级毒雾（どくガス）的108グリーンドラゴン，3-4只这样的怪物一起来我想恐怕谁都受不了吧！
3、遇到实在是找不到路的时候请注意墙上有没有门，这东西的颜色与墙一样不注意看的话是认不出来的。
4、卡奥斯神殿中有相应的土、火、水、风层，当然这些层的最后楼梯前也有着相应的"能力增强型卡奥斯"把守，不过他们能力进步的没我们快，还是待宰羔羊。
5、卡奥斯神殿是全游戏中最好的练LV的地方，尤其是风层的敌人EXP超级多。
6、风层从右下角走能拿到正宗刀（マサムネ）。
7、最终BOSS-卡奥斯有20000HP，还会HP完全恢复，尽量用本文开头处提到的战法强化后，争取短时间内解决他。


↑从这里进去找正宗



↑正宗入手

任凭谁都没有想到卡奥斯居然是被带到2000年前的加兰多（ガ-ランド），更令人吃惊的是光凭仇恨心就能干到这种程度……这也未免，人类仇恨就真有这么厉害吗……算了，这些实在不是光之勇者们所能想象的,总之世界和平了……那就好了！



隐藏迷宫:混沌之魂(Soul of Chaos)全解析

隐藏迷宫的特点

1、对应四大卡奥斯，隐藏迷宫的个数总共是四个--土、火、水、风；地点在流程中已经叙述过了，这里就不再重复。

2、进入隐藏迷宫并没有等级或其他条件的限制,唯一的要求是要打败相应的卡奥斯,解放迷宫的力量。

3、可能是因为SQUARE和ENIX合并的关系，两者互相取经……隐藏迷宫采用的是与DQM系列和特鲁尼克大冒险系列一样的随机生成迷宫方式，换而言之就是每次进入迷宫其内部结构都不一样。虽然每次进迷宫都能给人以新鲜的感觉,但是随机生成的迷宫其本身还是有一定的规律可循,下文就分成一般层和特殊层着重对迷宫的结构及内容进行深入介绍。（特殊层放在各个迷宫中详细介绍）

4、刚解放迷宫力量后就想马上挑战隐藏迷宫的各位，恢复HP用的药如：恢复剂（ポーション）、大恢复剂（ハイポーション）倒是可以不带，这东西平时用不大到，即便要用也可以在迷宫中通过打倒敌人就地取材。但是恢复MP的药如：回灵药（エーテル）和回灵瓶（エーテルターボ）等则要多买一点，一场BOSS战下来很损MP值的，跑短点的迷宫还好要是跑长达20-40层的迷宫MP一不足只好含恨退出了。

5、隐藏迷宫只能一层一层的往下走，一旦进入了下一层就不能再返回上一层。除了打败BOSS（不一定要最后一层的BOSS）后从传送点上脱出或者是全灭后被弹出来，否则没有办法从迷宫中出来，就连在一般迷宫中可以脱出的黑魔法5级跳跃（テレポ）和白魔法6级超级跳跃（ダテレポ）也没有用处。与平时不同，在隐藏迷宫中全灭并不会GAMEOVER，只是回到隐藏迷宫的入口，装备和道具也不丢失，只是全员HP剩1……

6、土、火、水、风中的守护BOSS分别对应FF3、FF4、FF5和FF6中的BOSS。其中FF5的BOSS最为BT。

7、BOSS都出现在以5为倍数的层中，如果一层中有两个BOSS，则必须要打两次，有四个就必须要打四次。（最多就四个）

我们这（成都）下了超级大雨+超级大风+超级大冰雹+超级大闪电+超级大雷声+……（哆嗦）。没办法，电脑关机，电视关屏，SP开机，《PG》翻页。唉，只有SP和你们的《PG》陪我了，谢谢。韩晓扬；13；女；610041；四川省成都市磨子巷15号；兴趣：SP、《PG》

8、隐藏迷宫的宝箱中能找到提升角色能力的道具，具体是：パワーアップ 力+1—2、スピードアップ 速+1—2、マインドアップ 体+1—2、スタミナアップ 智+1—2、ラックアップ 运+1—2、きんのリンゴ HP+10、ぎんのリンゴ HP+5、ソーマのしずく MP+5。这八种道具除了打怪掉落外，只随机出现在隐藏迷宫的宝箱里。

9、除了特定的敌人外，隐藏迷宫中的杂鱼们连风之塔中的敌人都不如。

10、迷宫以及迷宫中的BOSS可以挑战N次，每个迷宫最终层中均有一个宝物，这个宝物只能拿一次。

11、挑战四大隐藏迷宫必须在通关前，通关后游戏就结束了。

12、在特殊层中，要多找NPC对话以便发展剧情。

隐藏迷宫中的一般层

1、普通层：就是最最普通的迷宫层，主要是山洞或宫殿的构造。这层中只要找到向下走的楼梯就行了，（奇怪为什么不是向上的楼梯）当然层中还分布着宝箱。

2、冰层和岩浆层：与普通层相比除了地形构造不同外依次多了冰针和岩浆这两个伤害地形，还是一样去找向下的楼梯，宝箱不必去取。

混沌之魂——大地恩惠之祠堂

1、恐怖森林：主要是有许多敌人（长得像亡灵）堵住了去路，到出口前要一点点清理掉。

2、沙漠层：是一个无限循环的迷宫，先朝一个方向走，直到看到有三棵树出现为止，观察一下，三棵树正是一个箭头的形状。（下图）请按照这个箭头所指的方向一直走，直到发现下一个"箭头"为止。如果见到的是一棵树，请无视它，没有任何帮助的。

3、BOSS层：5层共有4个BOSS，全是FF3守卫暗之水晶的，只能选择其中一个挑战。右上的独眼怪（アーリマン）附近的宝箱中是最终圣灵药（ラストエリクサー）。



↑看清楚箭头所指方向了吗？就向那走。



↑就是调查这棵树飞空艇出来吧！

混沌之魂——大火焚烧之大穴

1、水洞之路：注意闪光点，在那里每走一步都会强制遇敌，虽然敌人很差但是多了也很烦人，没有闪光点的路上会有NPC，他们沿着自己的固定轨迹走，仔细观察他们行走路线，耐心等待他们让开路的一瞬间插队……另外：出口在右上角。

2、大地图：先找船，尽量用船航行，因为船有行动速度快遇敌率低的优势。再找一片有一棵树的沙漠走到树前调查能得到飞空艇。（上图）使用飞空艇就可以在异世界随意寻找宝箱，然后找地洞，这个就是出口。（PS：不同的人玩可能会有不同的经历，运气好的话，地洞就在你边上。）

3、灼热废墟：在这一层中全员陷入一种灼热状态，每走一步都会减HP。（如果处于中毒状态，伤害累加。）

4、BOSS层：5层共有两个BOSS——FF4土和水两天王，只能选择其中一个挑战。（PS：土之天王会一次变身）10层也共有两个BOSS——FF4火和风两天王，也是只能从中选择一个挑战。火之天王附近的宝箱中是缎带（リボン）。

混沌之魂——治疗之水洞穴

1、虚无之路：前进的道路呈透明状，若隐若现。应此考验你的耐心的时刻到了，请不要冒进，宁可走的慢点多用心记点路。如果不小心走出去也不要紧，只不过从本层起始点重新开始。

2、舞之路：即是与舞女抢队挤路的小游戏。看准空位挤进去就行了。

3、龙王之间：暗之龙王巴哈姆特（ダーンバハムート）居住场所，它会招募出一大群龙崽子。不需要全部消灭只要消灭它要求的一定种类一定数量的龙后再与它会话就能过这一关。不过为了赚EXP和钱还是全杀了吧！龙崽子们中要小心155ホーリードラゴン和162ブラックドラゴン，前者会7级白魔法圣光（ホーリー）后者会8级黑魔法终结（キル）。

4、湖城：在这里是划着独木舟前进的且不会遇敌。出口就各个房中用心去找吧！

5、BOSS层：第5层的BOSS——FF5搞笑者基加美修（ギルメッシュ），第10层BOSS——FF5黑洞阿托莫斯（アトモス），第20层的BOSS——FF5中以BT著称于世的神龙（しんりゃつ）和奥米加（オメガ）这一对欢喜冤家。按照惯例只能在这两者中干掉一个，左边的那个是奥米加而右边的那个就是神龙。神龙附近的宝箱中是英雄盾（えいゆうのたて）。





↑虚幻之路，请不要迷失方向。



↑魔导村，没有买齐魔法的朋友们请快在这里补全。

经过玩《口袋-叶绿》和《口袋-红蓝宝石》，我发现捉宠还有一个简单方法：只要你有钱，精灵防高，你就拼命地丢怪兽球吧！当时火鸟打我海王兽才几血，我丢了40几个中级球就完成了，还有一次更可笑，无意中见到了炎帝兽，就乱丢3个怪兽球，它竟然不出来了……我向

混沌之魂——风之细语洞穴

1、城镇层（找小孩）：初始房间，与那个孩子对话，他要你帮他寻找某一种颜色头发的孩子，注意对话中表示颜色的汉字……这里的所有房间的门都是传送点，走入某一房门，就会从另一房门走出。发现有头发颜色与要找寻目标相同的孩子，就去与之对话，这个孩子头上出现一个红色惊叹号表示成功。然后回到本层初始房间，告诉那个孩子已经找到了，他很高兴地跑出去与那个小孩见面，临走前，为光之战士们打开了本层迷宫的出口。

3、魔道士村层：白、黑、赤魔法师打扮的人是出售各级的黑白魔法和各种使用后产生魔法效果的武器防具，出售的武器防具不固定。

4、矮人层：其实这一层无非是要找到堵路巨人要的宝石（スタールビー），但是中间要经过べっこう饴→オカリナ→时の齿车→つるはし→ネリクのサイン→魔女の秘药→スミスの道具→家の渐→ネコの髭→スタールビ-如此之多的环节。总之就在同一层中，人也就这么多很容易找的，就算全部对话一遍也费不了多少时间。

5、城镇层(道具店)：又见JS，宿屋要1000元。这里除了道具店和宿屋外其他都是摆设进不去的，道具店中出售的并不止是道具还有武器和防具，就是没有魔法。其实这里就是GBAFF1+2官方网站上公布的一个隐藏商店，里面出售的道具也不固定。

6、鬼火层：即是到处飘着的紫色鬼火，其中只有遇见暗之精灵王阿斯托斯（アストス）和吸血鬼（バンバイア）会再次发生BOSS战（PS：他们还是这么费啊!），其余鬼火，说几句话就消失了。与所有鬼火对过话后，湖中心的小岛就会出现本层迷宫的出口。

7、机器人坟墓：对话得知，粉色机器人出了故障，行动不能，需要找好的部件替换，地面与房间里到处都是废弃的机器人部件，一个个逐一调查，直到找到正确的配件（会有感叹号提示），找到后拿去令粉色机器人恢复动力即可。

8、鬼城：有鬼堵路，出口很好找，注意收集宝物。

9、海狸层：中间的老人要求将海狸分别赶相应数量到左边和右边圈子中，数量是随机的，请务必注意老人说的到底是多少只，如果忘记，可以再与老人对一次话，但是不要按确认否则就要重新出现数量了。与海狸对话时，出现选项，上边是右(みぎ)，下边是左（ひだり）……如果觉得某个圈子里的海狸比老人的要求多了，可以走进那个圈子，与某只海狸对话，选"是(はい)"，这只海狸就会跑出圈子回到大部队中。完成任务后，与老人对话，就会出现本层迷宫的出口。

11、妖精之森，不要随意与妖精对话，遇到光精灵还好可以恢复全员HP或全员MP；但遇到暗妖精却能令全员HP变1或全员MP变0。随机率太大了。右上角往右下角绕，会发现角落里还有一妖精，对话后出口出现。

12、BOSS层：第10层和第20层分别遇到BOSS，他们是FF6的空气怪(テユポーン)和八爪鱼(オルトロス)。第30层是大墓场，从中间的房间进去见到FF6的魔列车(まれっしゃ)，打败魔列车后，墓场恢复成原先的村庄……再走到一座有门的房子那里，进入然后到下一层。30层的BOSS是FF6的死神鸟(デスゲイズ)，记得FF6能从他身上取得巴哈姆特的魔石。宝物是最终兵器(アルテマウエポン)全游戏中最强的武器，在FF2中这个可是隐藏BOSS。





超强BOSS神龙挑战方法





攻击模式：虽然只有2HIT，但因为本身攻击力高而造成伤害也相应高的物理攻击。

战技	雷电(いなずま)	雷属性，全体150-350HP损伤。
战技	吹雪(ふぶき)	冰属性，全体150-350HP损伤。
战技	大海啸(タイダルウェイブ)	全体350-500HP损伤。
魔法	核融(フレアー)	全体400-500HP损伤。

应对措施：神龙就是神龙，BT就是BT。虽然已经没有FF5中一发大海啸没装备珊瑚戒指就全灭的风险，但是无论是大海啸还是核融都能让拥有HP上限-999HP的队员损失近一半以上的HP，而且这可是全员攻击。虽然神龙有两招战技：雷电和吹雪可以分别用白魔法2级抗电（バサンダ）和白魔法4级抗冰（バコルド）来减轻伤害，但是你以为神龙会给你加上这两个东西的机会吗?如果队伍中有两个白魔导师可以通过每轮都使用白魔法7级神圣康复（ラヒーラ），为全体恢复HP勉强将大海啸或核融造成的损伤减到最小，只有一个就有点手忙脚乱的了，这就需要提前预料到队友何时HP变成1/4，何时该用白魔法7级神圣康复(ラヒーラ)，提前预料到队友何时会死并提前用白魔法8级还魂术（アレイス）。一切都必须精密的提前计算。最好能保证全员都生存，一旦有队友阵亡再去复活他就显得很被动了。最起码要保证白魔导师和另一名队员两人生存，只余一人或者白魔导师翘的话就败定了。还有不要用凤凰之尾（フェニックスの尾）复活，它复活过来也只有1HP，神龙下一次攻击有80%几率是除物理攻击外的任一全体攻击，于是他还没有发挥作用又死了，白白浪费一次行动的机会。攻击方面没有两名白魔导师也不要再用一直推荐的固定战法了，有机会就攻击吧!（当然有两名白魔导师用固定战法可以很容易的干掉神龙。）



GBA		
SQUARE · ENIX	RPG	128M
2004.07.29	6090日元	1人用

文: NW旅团 Ring

FINAL FANTASY II



系统菜单

アイテム: 道具，选定后题头的两个指令つかう是使用せいとん是整理，本作和以前的复刻版有些不同，任何角色都可以使用这里的道具，无须装备这些道具，具体内容见道具表，但是有一点就是道具不能丢弃，呃……

まほう: 魔法，把魔法移动到右下的わすれる里就是丢弃魔法，再度给此角色习得同样的魔法后熟练度归0，要丢弃时请三思。

そうび: 装备，见装备说明。

ステータス: 状态，见状态说明。

たいれつ: 队列改变，可以把任何队员排在前排或者后排，前排是基本排列；排在后排则除了弓以外的武器攻击必定无法打中怪物，同时也不会被怪物用弓以外的武器攻击中，但是魔法不受后排站位的影响。最多只能有3人同时排在后排。

ことば: 迄今为止记住的关键词都在这里汇集。

コンフィグ: 游戏各项设定。

セーブ: 记录。

"ミシディア": 这一栏的字显示的是当前所在地。

タイム: 游戏总时间。

XXXXXポ: 行走总步数，与遇敌有关：在同一种类遇敌几率的场景中，走到某一固定步数就会遇敌，S/L也无法改变，但是可以改变遇到的怪物；遇敌场景几率如下：0几率－一城镇、河流、天空等；低几率－－海；一般几率－－大多怪物出没地点；高几率－－特殊部屋，就是那些一进去什么都没有的部屋。

XXXXXXXXギル: 总钱数。



关于VOL.12上研究所的《牧场物语》中，珀布利的紫心事件：茗茗说“得是星期天和节日外春夏秋季的晴天早晨六点整”，其实完全没那个必要，偶只是在冬天十几号时早上X：XX时就碰上了，所以呢，我想只需“除星期天和节日外的晴天早晨”就可以了，各位回去试



装备说明

そうび：装备。

さいきょう：最强，选择最强的武器防具来装备。

ぼうぎょさいきょう：防御最强，选择最强的防具来装备，武器不改变。

こうげき：攻击力。攻击力的计算公式为：1、惯用手持武器时，攻击力=武器攻击力+力量的一半；2、非惯用手持武器或惯用手持武器且另外的手装盾时，攻击力=武器攻击力+力量的四分之一；3、非惯用手持武器且另外的手装盾时，攻击力=武器攻击力+力量的八分之一；4、双手持武器时，攻击力=武器攻击力之和+力量的四分之一+力量的八分之一。虽然双手武器的攻击力显示那么高，实际上是两手的攻击力是分开算的，实战中效果并不怎么好。

ぼうぎょ：防御力，就是防具的防御力，人物本身没有防御力。

みぎて：右手，装备武器或者盾用，注意和角色的惯用手对应，装备品见武器和盾表。

ひだりて：左手，解释同上。

あたま：头部，装备头盔用，装备品见头盔表。

うで：手腕，装备护手用，装备品见护手表。

からだ：身体，装备铠甲用，装备品见铠甲表。





状态说明



みぎきき：右撇，惯用右手（左撇为ひだりきき），该手装备武器能发挥出100%的威力，非惯用手则只能发挥大约80%的威力。

こうげき：攻击力。

めいちゅうりつ：命中率，前面的数值为武器的熟练度等级，后面的数值为命中率，实际攻击次数为武器熟练度等级数值的0.8~1.6倍。

ぼうぎょ：防御力。

かいひりつ：回避率，前面的数值是能最多回避攻击的次数，后面的数值是实际回避率，等级的提升方法是战斗中连续挨物理攻击达到一定次数（要很多次）。

まほうぼうぎょ：魔法防御力，前面的是魔法防御等级，决定辅助魔法抵抗力；后面的是魔法抗性，决定攻击类魔法抵抗效果，两者的提升方法都是在战斗中连续挨魔法攻击一定次数（同样要很多次）。

じゅくれんど：武器熟练度情况。

最右边一列是当前装备。



HP：提升方法为在战斗中HP大幅度减少，或者战斗胜利一定次数。

MP：提升方法为在战斗中MP大幅度减少（至少一半）。

ちから：力量，影响攻击力的能力，提升方法为战斗中使用普通攻击超过一定次数。

すばやさ：敏捷度，影响回避的能力，提升方法为在回避率达到一定高度，战斗中先制攻击一定次数。

たいりょく：体力，影响一次提升最大HP的多少的能力，体力的数值=当前HP提升量，提升方法为在战斗中HP大幅度减少（至少减少一半）。

ちせい：智慧，影响黑魔法威力的能力，提升方法为战斗中使用黑魔法达到一定次数。

せいしん：精神，影响白魔法威力的能力，提升方法为战斗中使用白魔法达到一定次数。

まりょく：魔力，影响一次提升最大MP的多少的能力，魔力的数值=当前MP提升量，提升方法为在战斗中MP大幅度减少(至少一半)。其他的是魔法熟练度表示。

※本作中的人物能力只会提升不会下降，和以往的版本有所不同，各位欢呼吧！这样一来要练成一个全能力99、HP9999、MP999的人物不再是梦！

※以上的"一定次数"的次数实在是难以统计，只好这么说了，有可能只需要1~2次，而也有可能5~8次，甚至是十多二十多次……

コンフィグ

Bボタンダッシュ：人物移动速度，ON为不按B键可以快速移动，OFF为按住B键才可快速移动，大地图无效。

カーソルいちきおく：光标记忆形式，前面的是每次确定完之后光标自动复位到最初形态；后面的是每次确定完之后光标位置保留在该处。

メッセージひょうじ：信息显示，左边的是汉字，右边则全是假名，一般是选择前者啦。

メッセージそくど：信息速度，1最快。

ウインドウカラー：窗口颜色调整。

モンスターずかん：怪物图鉴，已经打倒过的怪物都被收录在这里，可以在这里查看。

せっていができます　コンフィグ
Bボタンダッシュ .. ON OFF
カーソルいちきおく .. しょき きおく
メッセージひょうじ .. かんじ ひらがな
メッセージそくど .. 1 2 3 4
ウィンドウカラー .. R0 G0 B5
モンスターずかん
カーソルいちの きおくについて せっていできます。
Ⓐ：けってい
Ⓑ：もどる



怪物图鉴解说

所有被打倒的怪物都会收集到这个图鉴里，可以随时查看，而在标题画面也可以选择图鉴来查看。同时在图鉴里可以发现怪物的长处和弱点（可惜没有特殊攻击的介绍），利用好图鉴对战斗会有很大帮助，同时图鉴完成度达到100%也是很有成就感的哦！

图中是钢铁巨人，左页中还需要解释的就是モンスターランク，就是怪物等级，与熟练度成长相关的，当然该等级越高熟练度增加的越多了；

右页菜单：たいせい，也就是ていこう啦；きゅうしゅう，吸收的属性特技或者属性魔法，对其使用相应的属性特技或者属性魔法反而给其回复HP；

各种属性解释：しんけい，神经魔法ブライン、スロウ、サイレス、スタン；ぶっしつ，物质变化魔法チェンジ、テレポ、ミニマム、ストップ、デジョン、トード、ブレイク；せいしん，精神魔法アンチ、フィアー、フォーグ、カーズ、コンフュ、スリプル。其他的在FF1的图鉴中都有类似的，就不多废话了。

コウテツキョジン
たおしたかず 1
モンスターランク 7
HP 6500
MP 480
こうげきりょく 180
めいちゅうりつ 12-100
ぼうぎょりょく 200
かいひりつ 0-0
まほうぼうぎょ 14-100
ギル 3000-15000
Ⓐ：きりかえ Ⓑ：もどる



游戏已经陪了我10年了，从小学3年级就爱上了游戏。从FS到PS到PC还有掌机，从GB到GBA到SP我都喜欢，它已成为我生命的一部分，我想结交广大的游戏友。杨恩川；17；男；402560；重庆铜梁县一中高2006级14班；兴趣：足球、玩游戏、街舞、画画、PC；QQ：315159070



战斗画面

たたかう：战斗，就是物理攻击。
まほう：魔法。
アイテム：道具，在第一行道具向上翻页则是该角色的双手的装备，可以和道具栏里的手上装备进行交换。
にげる：逃跑，全体逃跑可以按L+R来进行简便操作。



道具得到画面

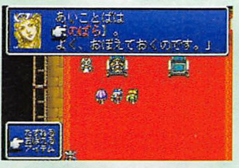
按A后出现了两个选项，第一个是全部收下（也可以直接按START），第二个是全部不要，如果要选择一些的话，则把得到的道具移动到道具栏里即可。



流程攻略

长久的和平结束了，パラメキア帝国皇帝从魔界召唤来魔物企图征服世界。为了对抗帝国的侵略，フィン王国建立了一支反抗军，但是却在帝国的总攻下城堡沦陷了，反抗军不得不以边境城市アルテア作为临时总部。四个逃往アルテア町的青年在路上被帝国兵的くろきし袭击，惨遭全灭。其中フリオニール、マリア、ガイ被公主救起，而マリア的哥哥レオンハルト却失踪了……

在主角们的请求下，公主答应他们加入反抗军的队伍，同时获悉反抗军的暗号【のばら】。



回到一开始有魔法阵的房间可以听系统讲解。

北上来到沦陷的フィン城，从市区的北方绕过墙壁来到右下的PUB，对右上角的人说出暗号【のばら】（和其他人对话则会引发战斗），进入他身后的暗道，和里面的战士谈起【のばら】，原来他是カシュオーン城的王子スコット，他在安息之前告诉了主角们城堡沦陷的直接原因：ボーケン伯爵的出卖，同时把他的信物リング交给了主角们（以后按SELECT+B可以显示地图）。

回アルテア，对公主使用リング，之后被派往矿山寻找【ミスリル】金属。与旁边的ミンウ对话后他加入，同时获得カヌー，可以渡过河流与湖泊。再与公主交谈了解到帝国的黑骑士正在将【飞空艇】改建为【大战舰】。

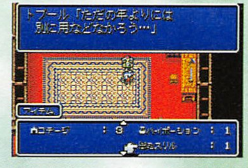
出镇往东，在湖边的バルム町，和出口处的人对话花32G就可以乘船去ボフト町。在ボフト的PUB里见和シド旁边的人对话可花钱乘坐飞空艇，先花200元去サラマンド。

和町右上屋子里的ヨーゼフ对话说起【ミスリル】，但是他要求主角们先把被抓去矿山的镇民救出才肯相助，矿山在西边，走水路来到セミテのたき。在B3F发现了被抓来奴役的人们，协助ポール把人们全部救出。



在B5F打败守护士兵得到ミスリル金属。

回到アルテア，把ミスリル交给武器屋的トブール，从此可以在反抗军的各町买的ミスリル装备。同时从公主处得知大战舰就要建好了，无论如何都要把它摧毁，哪怕是推迟点让它建好也行。



接到命令的一行人来到パフスク,和町西南的人说起【大战舰】,原来他是反抗军的间谍。进入パフスク洞穴，但是来晚了一步，大战舰已经完成并飞走。

回到パフスク洞穴，找到つうこうしょう。大战舰对反抗军各町进行了大范围的打击。在ボフト和シド对话了解到【飞空艇】和【大战舰】的动力源都是【太阳の炎】，如果太阳火焰过多的话就会有危险。

回アルテア，和公主对话后ミンウ离队去照顾病情恶化的国王了。和国王对话得知要打开守护【太阳の炎】的カシュオーン城的入口就需要【女神のベル】。



前往サラマンド，和ヨーゼフ对话谈起【女神のベル】，他答应帮忙寻找。回到瀑布洞穴，

得到せつじょうせん。有了这个交通工具后就可以前往北方的雪原洞穴了，B5F深处和不动的海狸对话，进入密道。



打败守护兽（乌龟类用ブリザド魔法解决），调查墙壁拿到女神のベル。回到出口处时遇上叛徒ボーケン，干掉他后他在临死前启动了机关，为了救出众人ヨーゼフ牺牲在巨大的岩石下。

来到パフスク南方的カシュオーン城，用女神のベル打开门。2Fゴードン加入。在4F打倒守护兽后得到エギルのたいまつ，回1F对火焰使用エギルのたいまつ，得到たいようのほのお。

出城后看见大战舰追赶着飞空艇。原来是公主为迎接众人坐上了飞空艇，但是不幸和シドー起被帝国军发现了。

正南方的空白地是陆行鸟森林，进去和鸟对话后可以乘坐，效果是不遇敌。



大战舰在フィン城西北方，可以坐鸟南下。

进入大战舰后先对守门的使用つうこうしょう骗过它，然后在2F找到了人质公主和シド。再到5F对引擎使用たいようのほのお，摧毁大战舰。



回到アルテア，国王交代了后事，ゴードン离队。再与其对话接受前往ティスト城寻找【龙骑士】和【飞龙】的命令。先前往バルム町寻找开往ティスト城的船，和入口处的女人レイラ对话，她说她正好要去ティスト城。出町，上船。但却上了贼船，胜利后在ガイ的邀请下レイラ加入，同时可以自由控制船了。

开船到地图东北的ティスト城，进入城堡先和母子俩对话，但是还不清楚飞龙在诉说着什么，只有先到北方的洞窟B2F找到龙骑士和飞龙沟通的ペンダント，再回到城里和飞龙对话说起【飞龙】，它留下了飞龙蛋后就安息了。

再次进入城北的洞穴，把蛋投入B5F的守护兽身后的生命泉水中，算是了却了飞龙的遗愿。



回到アルテア，町里到处都传着公主疯了的流言，然后和假公主对话发生战斗，此战有可能得到究极防具リボン或者まもりのゆびわ。

战后从赶来的士兵口中得知真正的公主被帝国当作斗技会的奖品，为此ゴードン加入营救队伍而レイラ离队暂时指挥反抗军。

前往カシュオーン城南方沙漠中的斗技场。一进入皇帝就放出了一匹巨大的怪物ベヒーモス（BOSS战）。



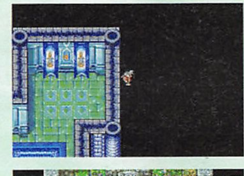
战后四人想趁机干掉皇帝，但是却中了计，被早已识破众人身份的皇帝关入大牢。不一会神偷为了报答在矿山的恩而救出了众人，之后在B1F救出了被关押已久的公主，ゴードン先保护公主离去，而主角三人断后。

回到アルテア，反抗军准备攻打フィン城了，在フィン城的湖对面看见了临时营地，而主角们将作为先锋。

在フィン城口レイラ加入，战胜宝座上的司令后光复フィン城（先多在大厅转转，可以遇到ウィーザド这种有料的怪物）。

大殿上，公主和ゴードン对主角们表示感谢，同时下达了新的任务：去【ミシディア】寻找一直没有消息的ミンウ。而ミンウ是去寻找【アルテマの本】了。事先得找到2个【假面】，其中一个就在图中所示的密道里，使用了暗号【エクメトテロエス】，在B5F找到しろいかめん。

往南前往ミシディア，在地下室里对女神像使用しろいかめん。



从町里的法师们那里了解到另外一个假面早南岛（地图南方的一个小点），开船前往，进入后在B5F打败守护兽拿到くろいかめん。



接下来往南去ミシディア洞穴。对B1F的"自己"使用

くろぃかめん，他就会消失，深入洞窟在B5F找到クリスタルロド——解开ミシディア塔封印的钥匙。

坐船往ミシディア北前往ミシディア塔，在环形岛缺口处被ミシディア塔的守护神——海王リバイアサン制造的巨大旋涡卷了进去。



众人醒来后发现和レイラ失散了，和2F挡路的リチャード交谈得知他也是来找究极术的，被困了很久了，连龙骑士团被帝国全灭都不知道，当主角们出示了后クリスタルロド他也加入了寻找究极术的队伍。在消灭挡在船前的巨虫后脱出了海王的肚子。

之后回テイスト，让リチャード和那对母子见面，当这最后的龙骑士面对着被毁的城堡、故友的孩子以及心爱的人，发誓一定要打败皇帝。开船再次驶向ミシディア塔。在塔里接受了重重考验，最后在10F与在那里等待已久的ミンウ会合，但是为了解除究极魔法アルテマ的封印，ミンウ牺牲了自己。



先调查四周的白水晶球，能增加角色的4种不同的能力各10，增加的人员随机，最后再调查黄水晶获得究级魔法。

回到フィン城，一个已经摧毁了反抗军各个町的巨大龙卷风正逐渐逼近城堡。回城询问公主与ゴードン得知只有消灭了亲自控制处于这个【龙卷】中心的皇帝才能停止龙卷风的破坏。而只有拜托飞龙才能进去，在城中的镜子大厅里，对着镜子使用ペンダント，已经从飞龙蛋里诞生的最后的飞龙飞到了主角们面前。（在フィン町左下的ポール家里和ポール对话使用单词，进入床边的密道可以得到一些道具，其中有ブラッドソード。）



在龙卷风7F终于找到了皇帝，打败他。正当人们陶醉在胜利的喜悦中时，一个重伤的士兵冲进来报告：黑暗骑士レオンハルト当上了帝国军皇帝，并对反抗军进行了大肆的攻击。玛利亚请求公主让她去说服她的哥哥。但是据说只有神偷ポール才进入过那个地方——帝国的都城，四周环山的【パラメキア】。那么就到ポール家，发现了受到龙卷风袭击而受到重伤生命垂危的シド，他把飞空艇借给主角们后就离开了人世。飞空艇在可ボフト，现在可以随意使用了。



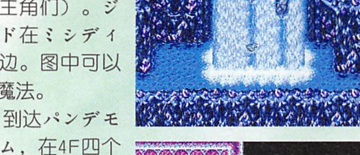
パラメキア就在斗技场的旁边，把飞空艇开到城堡最上方可以降下。

在8F见到了昔日的同伴黑暗骑士，但是他认为力量就是一切，不听妹妹的劝告。此时，伴随着紫色的火焰，皇帝出现了，同时他召唤了地狱火焰欲把众人吞没。为了拖延时间，リチャード召唤飞龙带着四人飞离里城堡，但是自己却不敌魔化的皇帝，被杀害了。



在飞龙飞离城堡的一瞬间，城堡就塌陷了，同时在原地升起一座诡异的新城堡。

回来后向公主汇报情况，同时レオンハルト在众人的劝说下回心转意，加入了队伍。要前往决战之地パンデモニウム就必须先通过【ジェイド】。（先去テイスト，向母子俩带去［龙骑士］リチャード的死讯，母亲把龙骑士团的传说之剑エクスカリバー送给了主角们）。ジェイド在ミシディア东边。图中可以买到魔法。



到达パンデモニウム，在4F四个并列的门最左边的门进去，进入密道找到マサムネ。



在10F再次打倒皇帝迎来了和平。

 Soul of Re-birth

The End后记录，然后就可以在标题画面中选择这个模式了（也可以接续通关记录），不过必须接续通关记录。在此说明一下，此模式的三个角色都是继承正常模式的能力和装备的，如果

之前没有把他们练得强点的话开始时会比较吃力。

ミンウ在一神秘的地方醒过来。正当他还在困惑的时候听见了战斗的声音，一位貌似的ゴードン战士被几个帝国兵包围着。ミンウ立刻投身参战。

战后才知道此人是在把リング交给主角三人后安息的カシュオーン城王子スコット，スコット加入了队伍。接着往下走，发现到死了还缠着ヨーゼフ的叛徒ボーケン，再次把他送入死亡的深渊后ヨーゼフ加入。



5F和追着リチャード到地狱的沙虫对话，リチャード赶到，战后リチャード加入，到此四个死人集齐。

此谜の洞窟和ジェイド结构一样，只是左右相反，所以在瀑布里也有魔法书卖。

离开洞窟后到达マハノン町，シド也在这里，原来这里是由反抗军的亡灵们建立的，是本次冒险的大本营。

町右下的传送点通往封印部屋，和取得究极魔法アルテマ的地方一样，ミンウ再次把全身的魔力化成一道光束打开封印之门，但是他已经死了，是不会再牺牲的。取得究极魔法之前必须先打败超强的BOSSアルテマウエポン，只有实力够强大时再来了（别忘记把四周的水晶调查光，同时也只有ミンウ可以学究极魔法）。



町上方的传送点通往的谜の宫殿就是パンデモニウム的左右颠倒版，（活用こたいのつゐぎ将会很轻松）在里面可以找到四人专用的装备。在四个大门的密道里依然有强力装备。

10F遇见了自称是"善"的皇帝，在他请求不要干扰"恶"的皇帝时，四人保护着的人们提醒他们不要被迷惑了，而在现实的パンデモニウム里，主角一行人正与皇帝展开了苦战，为了真正打倒皇帝，四人在大家的鼓励下，再次振作起来，选择了与皇帝战斗！战后随着一阵光，两个皇帝同时消失了。

漫长的战争，终于在今天迎来了结局。

不论是皇帝还是パンデモニウム，抑或魔物们都消失得无影无踪。

世界再一次迎来了和平。 战争所带来的创伤会在人们心中慢慢愈合，总有一天，人们会把那些苦难的日子忘得一干二尽的吧。

但是那些拯救了世界的年轻人们的事迹，却一定会永远地流传下去。



经验心得

关于武器

武器的一个额外属性，就是装备上回避率会提升。大多数武器的增加额都是"1%+武器等级X1%"，但是有四种武器例外：マインゴーシュ&デイフエンダー，这两种武器的增加额比较高，增加数值为："1%+武器等级X5%"；ブラッドソード&くろやみのゆみ：这两种武器装备上后不会增加回避率。

注意：弓是双手武器，一旦装备了弓，另外一只手上的装备会强制卸下，而且弓也是唯一能从后排攻击到怪物的武器，不过个人觉得弓的使用价值不高。

其实还有最后一类武器：拳头！就像是ヨーゼフ那样赤手空拳战斗，在战斗中什么武器也不装备就可以增加拳头的熟练度（或者只装备一盾）。拳头的威力计算公式为：拳头的武器等级X8+角色力量X1/2。所以如果在初期没有好武器的话就使用拳头来战斗吧，威力非常恐怖，最高达到了177！只有单手装备最强的武器正宗刀（外加一空手）的威力才能高过16级的拳法！但是！这么做在后期是极其危险的！因为要使得拳头的威力强大，是不能装备盾的，否则只有一半的威力，才88……，所以不装备盾的话回避率非常低下。被后期的怪物随便小小地摸一下就要损失惨重，要是被后期攻击力和攻击次数都吓人的怪物攻击的话……损失可就是超过2000HP也说不定哦。所以……在后期还是乖乖地使用武器+盾的组合吧，而且盾的熟练度等级要足够高来啊！要坚持使用拳头的话，同时也要有足够的回避率的话，那么就只有在敏捷非常高的情况下（1的敏捷度对应1%的回避率）装备轻型防具或者干脆不装备防具才能使回避率足够高到能先制攻击，但是防御力……如果敏捷度和回避等级不够高的话还是不要去冒险的好。

从刚才的描述中也提到了一点：本作中回避率远比防御力要重要的多，这也是当然的--对方的攻击全MISS总比攻击命中要好吧，这点在游戏后期更是显得明显，后期的怪物攻击力都是高得不像话的，怪物图鉴中命中率那一栏左边的数值显示的是怪物最大的攻击次数，而要想完全回避该怪物的所有物理攻击的话，那么回避率的等级就必须不小于该怪物的攻击次数，而实际

雪人：这个问题俺已经和邮购部联系过了，近期内应该可以给你答复，如果你还有什么疑问的话，可以直接电话联系邮购部，号码是：64472177。

回避率当然是要达到99%啦--其实这点要做到也不难，无非就是把盾的熟练度等级提高，或者选择轻型装备，然后用"熟练度提高窍门"把这些能力提高即可。

关于防具

※**防具中有一个隐藏数值**：魔法干涉！就是对装备者使用魔法的效果的影响，具体表现为装备战士系的防具（头盔啦，铠甲啦等等），魔法威力下降，而装备魔法师系的防具则魔法威力上升。防御力越高的战士系装备，降低的也就越多，而魔法师系装备也不多，只推荐以下几个好用的装备：しろのローブ（白魔法为主者装备）、くろのローブ（黑魔法为主者装备）、リボン、まもりのゆびわ，再加上一空手和一武器（最好是杖，似乎武器中也存在魔法干涉，不过杖类武器没有这个问题），魔法威力能达到最高，具体能高到什么程度呢？举个例子，在使用99智力的スコット使用7级的闪电魔法劈ゴールドゴレーム达到了2600多的伤害，防具是くろのローブ、リボン、まもりのゆびわ，而当把他的防具全部换成源氏装备套装后，再用同样的魔法攻击同样的怪物，伤害勉强过1000……差距居然如此之大，不得不令人惊叹魔法干涉对魔法威力的影响。不过由于这个数值非常隐藏，而且也暂时没有什么办法可以把它们的具体数值找出来，只好在这里说"对不起"了。为了提高魔法威力，都装备成那样的代价就是：由于没有了盾再加上防御力低下，所以只站在后排放魔法就可以了，否则安全系数不高哦，如果不想角色只在后排的话，也可以牺牲点魔法威力给其装备上盾，不过要保证回避等级足够高，到后期怎么说也不能低于7级吧。

熟练度提升窍门

首先说说以下三个魔法，ケアル、テレポ、デッヨン，这三个魔法都很重要，都可以在平时使用，提升捷径是这样的：随便找一个城镇，进去之后使用テレポ瞬间移动出来，该角色的HP大幅度减少，然后就使用ケアル来对全体回复HP，MP用的差不多后就进去休息补充满MP，这样就能方便地提升这两个魔法的熟练度，而デッヨン就不能提升ケアル的熟练度了。

其次是武器的熟练度和回避等级的提高方法：战斗中先把不会逃跑的同时只会物理攻击而且又无法攻击命中的怪物打到还剩下4个，然后把所有队员的手上装备换成两张盾牌，选定指令攻击，接着就找一个东西来压住GBA的A键（比如夹子），这样就是在挂机啦，等过的十几分钟后再把东西撤离，把手上装备换成想要练的武器，把怪物全部干掉，就这么OK了。战斗之后几乎必定加的能力是武器的熟练度等级、力量，另外回避率等级也有可能能提高（这个要加的话最好把两个队员排到后面去）。

把上面的挂机方法稍微换下内容，比如把战斗指令改为使用某种魔法（尽量不要用杀伤力大的魔法），就可以提高魔法的熟练度，如果魔法对自己使用的话，更是可以提高魔法防御。

特殊状态说明

毒どく：中毒，战斗中回合结束时损失个位数的HP，战斗中可自动解除。

猛毒もうどく:战斗中不会自动解除，其他同毒状态。（FF1中どく即为此状态，每回合损失最大HP量5%的HP）

黑暗くろやみ:命中率下降，战斗中不会自动解除。（FF1中战斗后即解除）

混乱こうらん：倒戈攻击己方，战斗中可自动解除。

麻痹まひ:不能行动，战斗中可自动解除。

青蛙かえる:角色变成青蛙，不可攻击和使用魔法，战斗中不会自动解除；敌方出现该状态时为即死。

石化いし:角色变成石头，不可行动，战斗中不会自动解除；敌方出现该状态时为即死。（FF1中状态名称为せきか）

诅咒のろい：角色能力除HP、MP以外全减半，战斗中不会自动解除。

缩小こびと：角色变成小人，不能使用物理攻击，可以使用魔法，战斗中可自动解除；敌方出现该状态时为即死。

死亡しぼう：这个不需要解释了……看着角色卧倒的样子也不错哦。

※战斗中不会自动解除的特殊状态，战斗后也同样不会自动解除。状态名称为粉红色的是本作中有而FF1中没有的特殊状态。

关键词记忆系统

在本作中，和其他一些普通的RPG有所不同的是，在和某些特定的角色对话需要记忆一些单词，在和这些角色对话时会弹出特殊的对话框，此时选择おぼえる就可以记忆那些"【】"中的红色单词（在流程中也这么表示），这些单词可是发展剧情必须的，在和一些特殊的角色对话（也是有弹出特殊的对话框的那种）选择たずねる，再选择特殊的单词。就能获得剧情发展必须的情报。只有活用这些指令才能推动游戏的发展。而在调查某些地方时也会弹出同样的对话框，这时就是使用道具了。

穿墙系统

在本作中有不少地方的墙壁看起来坚实得很，其实是空的，可以穿过，在一些看似没有路的地方走走看，就有可能进去哦，特别是有些宝箱必须穿墙后才能得到。

音乐欣赏模式

在FF1和FF2都通关了后在标题画面就可以选择这个模式了（按R），该模式收录了两作中所有的BGM。





续 我们的太阳
——太阳少年加戈

接上期

GBA		
KONAMI	A · RPG	128M
2004.07.22	5229日元	1～4人用

逆转A.C.E
nakazawa

在太阳树重生之后，为了让太阳之光照遍整个太阳都市，加戈还要继续冒险，前往万帕依的老巢螺旋塔，但是要想进入螺旋塔还必须得进入地下水路解开封印。这时别急，在太阳树重生时得到大地の祝福，习得太阳魔法ヒーリング，接着来到武器店，得到风之使者夏昂的风之祝福，又习得太阳魔法ダッシュ。在与史密乐交谈后现在可以跟着她的黑猫米库去地下水路了，来到地下水路A-1F，却发现这也无法进入，只有取得了三贤者之卡后方可入内。

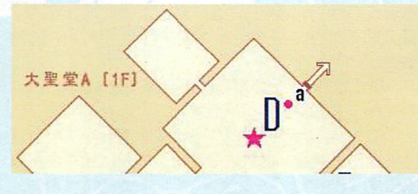
三贤者封印之卡（勘误：上期不慎将沙漠处的三块石板误称为三贤者之卡，特此更正并致歉）分别为藏在大圣堂的魔术师之卡、遗迹的教皇之卡和暗黑街的隐者之卡，取得方法如下：



1 大圣堂的魔术师之卡

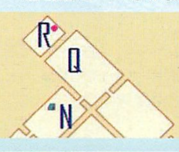
在大圣堂A-1F的庭院D，对左边沿路的植物各施以两次催生植物的月光魔法ヒーリング，然后走过去拿左上房间中宝箱里的魔术师之卡。





2 遗迹的教皇之卡

在遗迹A-1F的Q用太阳魔法ダイナマイト炸药

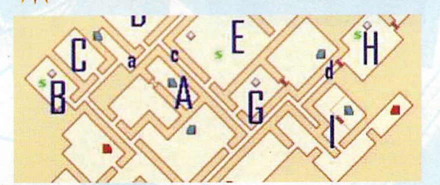




来炸开路（注意太阳光强度要达到3），进R后上楼得到教皇之卡。



3 暗黑街的隐者之卡



暗黑街A－1F的I房间，也就是拖运棺材回来要经过的地方，这里有属性的考验，首先是火，先把第一块变红，把石头向右推一格，接着换为风，把右边的方块向右推，再将石头推到坑里，接下来把里面的方块推出来一格，把下面的推到图的位置，再用长枪推进去，全部都推进去后再用冰魔法加长枪来固定，门开，进去后还需要变为暗黑状态的老鼠形态通过阳台再进屋后即获得最后一张卡——隐者之卡。







3张卡都入手后就可以正式前往地下水路了。

地下水路

关键任务

打倒Boos青いシルエット解开封印。

地下水路
-チカスイロ-
07月22日 / 20時39分
日の出まで：08時間14分





战完后还得拖着棺材从地下水路B出来，途中可以捡到地图，另外在地下水路A的3F－B中还可以得到力之卡。

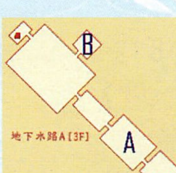
1 地下水路A－1F、2F、3F



进入后一来就遭遇Trap，胜利后上楼到2F，在A处即有地图。



2F－B，又是trap，建议切换为暗黑加戈状态的暗魔法对付章鱼比较有效。

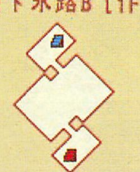


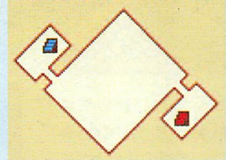
3F－A，trap，又是一群骷髅兵，胜利后接着就是Boos战了——青いシルエットの女，难度不大但是需要有耐心，要慢慢和敌人周旋，特别是当有些不明抛物体砸来时，建议用暗魔法+长枪。

2 地下水路B－B1、1F、2F









螺旋塔



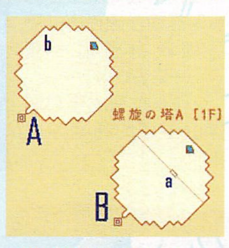
关键任务

需要依靠主角加戈和暗黑少年萨巴塔的相互配合打开各处的机关来前进。

螺旋の塔
－ラセンノトウ－
07月22日 / 21時47分
日の出まで：07時間06分

1 螺旋塔A-1F

需要控制太阳少年和暗黑少年分别来到A和B前开门，10秒内，不松开A即可(注意萨巴塔处不能有阳光，而加戈处却需要阳光)。









2 螺旋塔A-2F

由于是协同作战,所以基本上在每个房间都有紫蓝色圆圈的转换装置,分别用于加戈和萨巴塔在两螺旋塔间的行动交换。首先是加戈行动，在二楼可变老鼠走过去，推石头，再回去，掉下陷阱到1楼，然后砸开1F机关b，同在1F的萨巴塔处的a门开，这个时候切换到萨巴塔的行动。







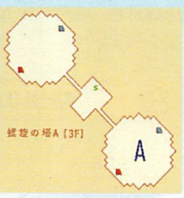
同样，萨巴塔踩开机关，加戈2F的b处门开，这个时候又切换，得到螺旋塔的地图。





3 螺旋塔A-3F、4F、5F









拿到地图后加戈方面继续一直上楼到5F-A，踩下机关，尔后切换（途中都尽量冲，不要与敌人过多周旋）。萨巴塔也向上，到达4F的a处有处陷阱空地板的地方可在消灭完敌人后用ゼロシフト瞬间移动魔法来通过。一直到5F，a处则需要贴着墙过去，然后进入到B踩机关，切换。

→这里用ゼロシフト魔法。



这个时候加戈可以乘升降机上到6F，在A处发生trap与剑+交战，获胜后可在宝箱里得吊るされた男のカード。加戈进入到6F-B，右边的房间里有很多宝箱，不过就要利用蝙蝠和老鼠才能进去取得,来到C，在a处得到另外一张地图。





4 螺旋塔A-6F、7F





加戈继续上到7f，在这的A处用长枪捅B处的机关，门开后，换人，萨巴塔乘升降机到6F后再步行到7F-B，因为门已经开了，萨巴塔可以透过打开的门直接攻击对面踩着机关的敌人，敌人over机关

松开后，6F的b处出现升降梯，c处门开，接着来到6F—c处进门再上楼，敌人头上顶着的即是钥匙，杀掉后得到三角钥匙，开门进入，即是螺旋塔B的8F—A，现在就要面对一系列开关了，萨巴塔将与加戈一同配合来完成。这时切换到加戈方面，回到6F后乘升降机上8F，再到A房间，不多说了，也是解开关，如此反复。



↑用长枪打开对面的开关。

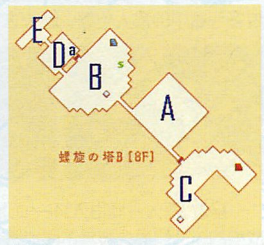


↑用暗黑枪攻击对面踩在机关上的敌人。



↑出现新的升降梯。

5 螺旋塔B—8F

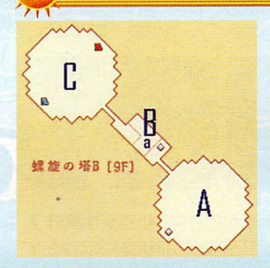


加戈和萨巴塔反复交替开机关，最后机关解开后推下石头走出来。

加戈打开最后一个开关后，8F—C出现升降机，这时主角再走向下方推下石头，走出8F—A来到B，在上方打开机关，这样的话，萨巴塔就可以摆脱走出来，再切换为萨巴塔，到8F—C乘升降机。



6 螺旋塔B—9F



来到9F—A，推石头了，要动下脑筋将石头们推出一条路使自己能够达到出口，其实很简单，到达9F—B，又换人。

加戈方面还是在8F—D，其内有3





个机关，分别打下就会在E处掉落炸弹，将E那的木乃伊炸死后，在D房间中出现宝箱，里面为一把三角钥匙，现在可以用其打开D房间内a处的门了，进入来到刚才8F—B的上层，上楼到达9F。



在9F—C，往B走，小心路中间有陷阱断口，只有变为蝙蝠飞过去，乘在浮板上向右，注意别被沿途的火舌给喷了，踩下这里a处的机关，正好将升降梯从激光处移开，换萨巴塔乘升降梯。







7 螺旋塔B—10F



来到10F—B，读提示，是断断续续的字，暂时看不懂含义，现在别急，还是先打下机关再说，这时10F—A里a处的门开启，换萨巴塔。

在9F的萨巴塔等着漂浮板过来后再乘过去回到C，记得要变蝙蝠，然后从楼梯上10F，在10F的A读提示，呵呵，又是断断续续的字，不过发现和刚才的放在一起读，就是连贯的了，要记牢，不懂日文的玩家们也请记下方位词和后面的数字。

进入10F—D，依照提示上的一些汉字，就算不懂日文的朋友也应该能看懂大意，其实就是朝两排日文上所指的方向和格数以雕像为原点来推箱子，上北下南左西右东这个不用说了吧。推正确后，会出现Trap，将与雕像上的斧头交战，小心这大斧的饿虎扑食式的进攻。

像から南に3マス
東に1マスの所に
ブロックをおけ。

将加戈和萨巴塔两人分别看到的不完整的提示拼凑到一起，

某日，在本市一家较大的超市中发现GBA SP与GBA，兴奋之下去看价格，GBA SP1600多，GBA1000多，竟是一般价格的2倍多，这也太“正版”了吧。蔡奕；17；男；318000；浙江省台州市椒江东环大道280号　雪人：呵呵，大商场的加价率可是很高的，大家购买时要小心哦！

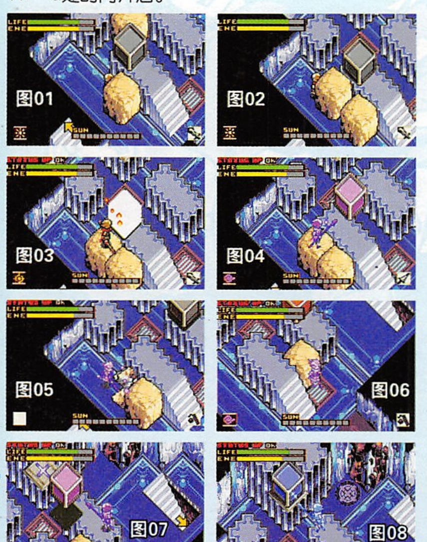
比如这里就是向南（下）推3格后再向东（左）推一格，每个进度的提示都是随机的。

胜利后，雕像前出现宝箱，别忘了拿走宝物，再回到10F－a处，现在通往E房间的门也打开了，进去后上楼吧，小心这里出现的幽灵，他们不仅能吸收主角的能量，还会使主角处于昏乱状态而方向错乱，要格外小心，别让他们轻易接近自己，不过砍死他们后也能得到能量。

8 螺旋塔B-11F

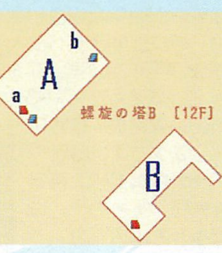


11F－A，先将箱子推到浮箱左边位置(图01、图02)，确保一会主角能上梯在浮箱后站立，如图示，用火属性将其砍红（图03），再换风属性长枪将其推至对面石台(图04)，这时再用风属性的锤子砸碎一块箱子（图05)，推另一块箱子于两台阶之间（图06），再用风属性长枪将其推至对面机关上（图07），接着上前用冰属性长枪将其固定下来压制机关即可（图08），11F－a处的门开启。



9 螺旋塔B-12F、13F





然后主角加戈一直上楼，在12F－A房间的a侧能乘升降梯到达13F的a端，注意这里最好在没有阳光的情况下行走，否则很容易被风吹下去，或者变蝙蝠比较稳当，一直走到13F的b端，再乘升降梯就来到了12F的b侧，一路上宝箱不少，大肆搜刮吧。

来到12F－A房间的b侧后，按下上方墙角的机关，打开了11楼c处的门，不过这里要注意的还是幽灵们的骚扰，推下石头填路下11楼去吧，到达C房间后加戈的行动结束告一段落。

自动切换到暗黑少年萨巴塔方面，上楼来到11F－B，再从左下方楼梯来到12F－B，打开开关，则最后一道门－－11F楼的b门，现在从那过去吧，不要过多与途中的敌人纠缠，赶快去与加戈会师吧。





接着，两人一同进入11F－D，准备与BOSS交战，战前的谈话伯爵会被其不停地诱惑，时刻记住自己是太阳之子，不能被暗黑势力所笼络，所以切记要选择"断る！！"，别一时手快按成"同志になる"，否则游戏立即就会结束，成为Bad Ending。





战斗很艰苦和漫长，要不停地移动与其周旋，萨巴塔仍然是在中间蓄力，蓄满后将Boss吸之中央能将其打出窍，出窍后的Boss更狡猾，要慢慢来。





胜利后得到一张命运之轮卡，萨巴塔也离开了，主角接下来要做的便又是照惯例把棺材拖回太阳广

场去净化了。





回去时应该往11F-B房间亦即萨巴塔的路线走，在右边的机关那里又要利用棺材来压制，然后主角上台阶去用火属性长枪将降下的灯砍亮，现在就可以到右边的E房间，其实这就是下塔的电梯，砍下开关后就OK，下降到4F-A，推下石头填路过去再干掉3个僵尸后就从前面的陷阱直接掉下去吧，落在3F-A，后面一直顺着楼梯往下就是了。



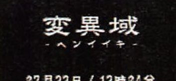
净化完后，能在广场上得到坏了的太阳枪，再进行修理后便能找到以前无敌太阳枪的感觉了。

尽管打败了万帕依，但一切还未结束，最后的目的地——变异域。

变异域

关键任务

逐步取得各层的关键钥匙，进而通往下一层，到达B4与最终Boss决战。



1 变异域1F

和萨巴塔谈话后，借助他的月光力量打开门，进入1F得到地图后乘升降梯到B1。



2 变异域B1



一下来到B1后两边的门都无法进入，向上走来到A干掉两骷髅后铁门开启，接着来到B，扫清所有仙人掌后从上端出去。注意这里的敌人，要是被他们发现后门会关上，只要在10秒内不被看到，门就会开。在C需要踩下机关使其喷出火将僵尸点着，又让他向烛台走去时利用他把灯点亮。









注意这途中的骷髅们都要尽量速战速决，还有些地方必须要求阳光强度在0以上才能通过。D房间，先把右边的石头推下去，然后再把另一块从刚才那块的位置上再推下将下面的坑填满，再用风属性长枪推下飘浮箱，下来再推至机关上，换冰属性固定。E房间内，钥匙在机关中央，显然是走不过去的，变蝙蝠吧。接着是F，推下石头发现宝箱，里面装的正是钥匙，这段路很熟悉吧，朝A走来到G，用钥匙开右边的门，然后在H内乘升降梯下楼。



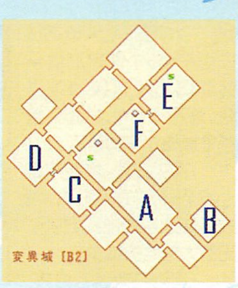
（这里需要也只能变为暗黑状态下的蝙蝠方可通过）

下来后，即是Trap，使用太阳魔法的炸药吧，其他魔法和物理攻击效果都不理想，战斗不难但需要耐心。结束后得到钥匙，上楼回到B1，再开左边的门来到I，又下楼来到变异域的B2。

3 变异域B2



先来到B2-A，漆黑一片，用火属性点灯，只要将4个烛台全部点亮的话门就能开，但是烛台燃烧只能持续一定时间，要把握时间，不要和敌人过多纠缠。有兴趣的话可以变为老鼠进洞来到B房间与喷火的恶狗交战。在C里需要用长枪将右侧不断移动的两个烛台同时点亮，门开。注意，D房间里的太阳光强度至少要有1才能看见浮板。



继续，来到E后，从上方去乘浮板，又来到一不明地带，又是Trap，这里可是硬仗，除了小Boss本身还有俩骷髅帮手，要多注意躲避，尽量采用背后攻击，这样最有效。

胜利后得到钥匙，返回E，开下方的门，进入F，又乘升降梯，下楼。



←（对自己的实力有信心，钻进去挑战吧）。

↓（点灯的速度一定要快，各个烛台都有限定的时间）。





↑（这里的Boss可是个耐打的小强，慢慢周旋吧）。

4 变异域B3

下降到B3-A后先进B去砍下开关，C房间的铁门打开了，这里可是一片冰天雪地哟，火属性王道。现在赶过去，注意冰上的行动要巧妙利用墙壁的反弹力，从C进入B，一直穿过去来到D，再砍下开关，E处的铁门也打开了。来到E，从E上方b处的铁门进入B，再次横穿来到F，这里要注意，要打开开关就必须使用太阳枪对开关进行攻击，击中后F右端的铁门也开启了。



向右进门，来到了D的另一侧，再砍下c处的开关吧，则在B的冰面上多出了一个用于改变滑行方向的冰块，不多说了，快去溜冰吧，这个时候要由G中间的d处入口进去来到B砍最后一个开关，至此，最后一道门，B的e处也开启。再次取道E，从那进入B后来到了e门，继续一直走，展开Trap。



对付这个冰龙一般的物理攻击效果也都不是很好，还是用炸药来比较实际些，还有就是趁其飞上窜下的时候用长枪攻击其头部和尾部效果也不错，特别要小心的不是敌人，而是自己千万别失足掉进河里那可就over了。

打败它后得到钥匙，踏上新出现的浮板来到升降梯处回到E，现在赶往I去用钥匙打开通往最终层之路。

5 变异域B4

变异域B4，最终层，来到A，这里先将石头推下，把漂浮箱砍红，然后用风属性长枪将其推至冰块附近，因为曾被砍红过，所以能熔化掉冰块，之后换大地属性直接将石头和漂浮块砍掉就可以去踩机关了，a门开。







从a进去后，再来到B处，这里需要在移动的浮板上用冰属性将对面开关前的火灭掉，然后用太阳枪射击开关，b门开，进入后接下来的都只用顺着地图朝前走，直到到达C处发生Trap，这个小Boss不怎么强，只是HP比较多而已，用冰属性狂砍它就是了。



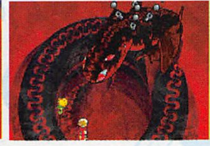
打败对手后再到D，乘升降梯来到了变异域地下不明地域，这里没有地图，但路线很简单，一直

《掌机迷》的封面应该更花巧一点，这样可让学生读者自觉地不在上课时不听《PG》，要是万一在上课时看《PG》而被没收，那也有一部分人愿意买第二本吧。呵呵，这样一来，众编就有加薪的理由吧（突然感到背后危机四起）！林鑫练

向底层进发，很多熟悉的怪物都会半途出现骚扰主角一下，应该很轻松地解决他们。

在加戈向最终Boss所在地进发的同时，他的太阳街的伙伴们也都在暗黑街用自己的力量解决残余的黑暗势力。注意要保持太阳光强度至少有1，这样才能确保会有隐藏的浮板出现。





走过浮板，加戈将要面对的便是最终的Boss了，其HP非常的高，防御力也惊人，当然最好是采用太阳属性进行攻击，但是很难接近它，所以争取尽量使用太阳枪或长枪的远程攻击，尽管其头部坚固，但身躯的防御力较差，还好它每攻击一段时间加戈后就要休息一会(睡觉?汗)趁这个时候接近它，对其腹部狂砍，不要留情，也不要给我面子……不过别挨着它的嘴太近了，小心被吃掉。

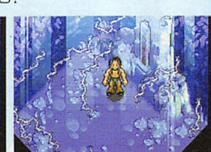


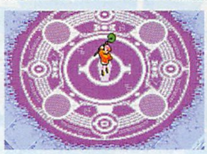


不过最后将其击败后它还是吃掉了加戈……

就在御天子大人也以为加戈就会这样牺牲的时候，他们的太阳街朋友们，无论是守在太阳树旁的利塔、太阳广场上的扎姬，还是在地下水库的夏昂、史密斯等，都在为加戈祈祷着，都在聚集着太阳的力量，希望把这世界上最强大的力量传递给在黑暗巢穴中奋战的加戈，因为他是太阳之子，只有他才有能力去支配这样的力量……按A呼唤太阳，给敌人最终的致命一击吧！









リザルト	
PLAY TIME	12:42:41
ENERGY	93,094
PLAY SIDE	RED
PLAY STYLE	SWORD

パスワード

かげそはぞた　らじせふむね
ほみばなづふ　ひぎむづっへ

ホームページにアクセス!!
www.konamijpn.com/zoktai/

PUSH START BUTTON

资料篇

关于称号和密码

（1）前作：在上作通关后，游戏就会给出由24个假名组成的密码，并让玩家以此密码访问Konami的官网去查看自己的战绩以及所获得的相关称号，另外还附送了两款壁纸。并且在本作开始初游戏时，也会要求玩家输入前作的密码，这样会继承一些能力和道具以及称号（当然可以不输入），对于追求完美的朋友们来说，这是必要的，现列出前作五称号的密码供大家使用：



称号	密码			
バ-サ-カ-	はゆさもいび	いづごめかけ	もななほむざ	ほほまままみ
太阳少年	いごげぬごく	だねるあぜめ	れごふずふや	さへまみいら
ビショップ	こばはめむは	ぶびはゆぜめ	づづみふなや	むみそみいら
ル-ク	こももねきは	ぜぐのぢかも	づりみふなや	むみまみいら
トリガ-?オブ?ソル	ごずみさごの いずもぜむび	がいはほうけ へだへなこざ	さまちざぐざ はぞほふたら	だきよすまみ のねますみい

（2）本作：同样本作在通关后也有密码，可以登陆官网查看自己的成绩以及获得的称号和壁纸。也许是为了激励大家多玩本作，所以在壁纸方面本作做了一些创新，全部共14款样式，但是需要多次游戏才能够全部得到，而且得到的数量也和自己的称号有关，一般的普通战绩来说，也只能得到2~4款壁纸左右，所以为了更高的称号和壁纸，还请大家继续挑战吧。



这里再提供给大家一个本作的密码，かげそはぞだ らじせふむね ほみばなづふ ひぎむづつへ。

称号	条件
ソードマスター	剑skill99
スピアマスター	长枪skill99
ハンマーマスター	锤skill99
フィストマスター	敏捷skill99
ガンマスター	太阳枪&萨巴塔的暗黑枪skill99
アデプト	Lv99
デイウォーカー	击败ヨルムンガンド
アドベンチャラー	全地图完成
エージェント	全任务（12个）达成
コレクター	全武器、防具等图鉴完成
ダークハンター	魔物图鉴完成
グランドマスター	前面的全部称号获得



棺材介绍



击败Boss后，将其封入棺材这是必备的，然后再拉到太阳广场进行净化。另外，以萨巴塔和加戈的暗黑状态时可以睡在棺材里躲避强烈阳光或回复暗黑能量，另外在一些机关上也要利用棺材来解开。但也不意味着将Boss装入棺材后就万事大吉了，随着其封印效果的不同那些Boss们也会有不安分的时候，比如在棺材里又蹦又跳的把主角撞开或准备灰溜溜的逃跑，还有就是除了魔法棺材外其它棺材都是无法随主角通过魔法转移阵来瞬间移动的，以下是全部8口棺材的资料。

棺材	说明	重量	封印效果	躺着的感觉
オークコフィン	木制棺材	轻	非常弱	良好
ブロンズコフィン	铜制棺材	普通	弱	普通
アイアンコフィン	铁制棺材，Boss逃跑不可	非常重	普通	普通
シルバーコフィン	银制棺材	轻	强	不爽
太阳コフィン	魔法棺材，可通过魔法阵转移	重	弱	不爽
棺桶兽エレファン	活棺材，睡觉状态下操作可能	非常重	非常弱	普通
ヴァンパイアの棺	吸血鬼棺材，在太阳光下封印力弱	轻	非常弱	非常好
アイアンメイデン	铁处女（一种西方刑具） 棺材，在太阳光下封印力强	非常重	非常强	非常不爽



太阳锻冶

继前作的道具合成后，本作则改换为别致的太阳锻冶，当从遗迹解救了史密斯后，便可开始在他那里进行武器的打造合成，依照不同的武器作为原料来得到新的强力武器，打造表如下：

剑

武器	原料1	原料2
ブロードソード	グラディウス	ショートソード
ロングソード	ショートソード	ブロードソード
ツヴァイハンダー	ブロードソード	ロングソード
フランベルジェ	ロングソード	ツヴァイハンダー
クレイモア	ツヴァイハンダー	フランベルジェ
マジックソード	バスタードソード	ツヴァイハンダー
刀	ツヴァイハンダー	フランベルジェ (R)
バスタードソード	クレイモア	マジックソード
グレートソード	マジックソード	バスタードソード
武士道ブレード	バスタードソード	グレートソード
ブラッドソード	グレートソード	武士道ブレード
村正	グレートソード	武士道ブレード (R)
ヴォーパルソード	武士道ブレード	ブラッドソード
太阳の剑	ブラッドソード	ヴォーパルソード
暗黑の剑	武士道ブレード	ブラッドソード (Rank)
グラム	太阳の剑	暗黑の剑

正树呀！你以为你想占便宜，我们众多的机战迷们会上当吗？你的爱称“树树”和“叔叔”谐音，知道了吧！好，我打……
苏群；17；男；061000；河北省沧州市；兴趣：口袋妖怪、机战、高达

长枪

武器	原料1	原料2
ロングスピ	ショートスピア	グレイブ
ランス	グレイブ	ロングスピア
コルセスカ	ロングスピア	ランス
ファイヤーポー	ランス	コルセスカ
バルディッシュ	コルセスカ	ファイヤーポー
アイスグレイブ	ファイヤーポー	バルディッシュ
ルーングレイブ	コルセスカ	ファイヤーポー(R)
パルチザン	バルディッシュ	アイスグレイブ
サンダースピア	アイスグレイブ	パルチザン
ブラッドスピア	パルチザン	サンダースピア
グランドランス	サンダースピア	ブラッドスピア
ルーンスピア	サンダースピア	ブラッドスピア(R)
ハルバード	ブラッドスピア	グランドランス
ホワイトクイーン	グランドランス	ハルバード
ブラッククイーン	ブラッドスピア	グランドランス(R)
クングニル	ホワイトクイーン	ブラッククイーン(R)

锤

武器	原料1	原料2
メイス	クラブ	ハンマー
フレイル	ハンマー	メイス
アックス	メイス	フレイル
モール	フレイル	アックス
シルバーメイス	アックス	モール
シルバーフレイル	モール	シルバーメイス
ヘヴィメイス	アックス	モール(R)
バトルアックス	シルバーメイス	シルバーフレイル
ウォーハンマー	シルバーフレイル	バトルアックス
ブラッディメイス	バトルアックス	ウォーハンマー
モーニングスター	ウォーハンマー	ブラッディメイス
ヘヴィアックス	ウォーハンマー	ブラッディメイス(R)
アースシェーカー	ブラッディメイス	モーニングスター
あかつき	モーニングスター	アースシェイカー
たそがれ	ブラッディメイス	モーニングスター(R)
ミョルニル	あかつき	たそがれ(R)



全防具介绍

防具	耐久	重量	装备特别效果	入手场所&方法
クロスアーマー	10	5	无	防具店
レザーアーマー	15	10	无	防具店
チェインメイル	20	15	无	防具店
シルバーチェイン	25	20	状态变化	防具店
スケイルメイル	30	25	无	防具店
武者铠	35	30	力量上升	防具店
プレートメイル	40	35	无	防具店
ブリガンダイン	45	40	能抵御太阳风	防具店
火龙の牙	30	33	火属性防御强	梦幻街
水龙の尾	30	33	水属性防御强	梦幻街
风龙の翼	30	33	风属性防御强	梦幻街
地龙の爪	30	33	大地属性防御强	梦幻街
妖精の衣	16	4	精灵虫能量补充效果×2	大圣堂・荷叶道处
マジックローブ	26	16	能量消耗下降	宝物库・纹章之间
トラックスーツ	25	16	获得的经验值增加	委托达成
レインコート	12	6	保护身体不受雨水侵害	太阳街・史密乐
スカルスーツ	20	16	不容易被敌人发现	螺旋塔・暗黑6F
盗贼の服	18	24	打败敌人容易得到宝物	委托・森林・潜入任务2
狩人の服	24	24	打败敌人容易得到宝物	委托
忍装束	18	28	敏捷度上升	在遗迹使用炸药处
ポイズンガード	18	28	能防备毒性攻击	委托
ウエポンガード	24	28	抵御敌人武器的攻击	不明
スパイクメイル	40	40	自动反击对方的攻击	完成全武器图鉴
ドラゴンスケイル	28	24	对4大属性全防御强	完成全魔物图鉴
メイルオブソル	25	22	太阳属性防御，切换速度提升	太阳树满开
メイルオブダーク	30	22	暗黑属性防御强	全依赖达成
光のガーブ	30	12	太阳光强度成为2倍	梦幻街
暗のガーブ	30	12	暗黑力量引出	变异域B2
血涂れのマント	22	12	状态变化	暗黑街
パレードアーマー	32	28	召唤出怪物	变异域B4
黑の铠	50	50	减少life值增加攻击力	斗技场
大地の衣	28	8	太阳果实效果提升2倍	太阳树成木

雪人：这样的事情读者大人也能发现，世界上最聪明的生物果然是……
正树：——！



GBA	BANDAI	ACT	容量
	2004.08.05	5040日元	——

文/ NW旅团
零式枪手&草壁豹马

基本操作

游戏开始菜单

NEW GAME	开始新游戏
CONTINUE	由中断的STAGE开始游戏
OPIONS	选项
PERSONAL	个人档案
TOTAL	粉色哈罗收集数量
BEST SCORE	最好的一次通关总分
BEST TIME	最快的一次通关时间
MAX COMBO	最大的一次连击
ENEMIES DEFEATED	打倒敌人的总数
BGM TEST	音乐测试
SE TEST	音效测试
SPECIAL	附加
SPISODE SELECT	选择开始游戏的关卡

方向键↓——防御（部分攻击防御成功时仍然减去少量HP）
方向键→·→——冲刺
A——攻击
B——跳跃
A+B——必杀（需要5格能量全满才可发动，并消耗全部能量）
L——更换高达，更换对象见游戏左下角高达头部肖像，更换时造成区域伤害，同时消耗1格能量
R——更换高达，更换对象见游戏右下角高达头部肖像，更换时造成区域伤害，同时消耗1格能量
START——暂停游戏

各主角高达特有操作

队长高达：B·B——二段跳跃
↓+A光束枪攻击
爆热丸：→·→+A冲刺攻击，最大造成10HIT

飞翼骑士零：长按A蓄力大范围攻击
长按A+↑大范围蓄力攻击
长按A+↓放出魔法阵进行攻击

机体能力解析

队长高达(Captain Gundam)



队长高达是NEOTOP的防卫者的秘密.他的身份是一个谜，市民们也不知道他的存在.他被准许使用丰富的武器去保卫他的家园.但是，最能证明他强大宝贵的是他的精神系统(SOUL DRIVER)，精神系统在他第一次遇见SHUTE时被激活了，队长虽然英雄勇敢，但也有一点呆板，并一直不理解感情.他是完美的战斗机器。

由于可以进行二段跳和配备光束枪允许远程打击，适合于任何场景的作战，完整攻击共3HIT，使用队长高达打死敌人是一定会形成"击飞"，敌人被“击飞”才可以打破道具箱拿到道具箱里的道具。绝对的第一人选。

飞翼骑士零（Zero The Wing Knight）



零是一个来自LACYOA世界的骑士高达。他的家园被暗黑轴心国侵略了，虽然他和他的同志们勇敢地战斗，但最后还是被击败，他逃离了王妃司令部，并去寻找打败暗黑轴心国的方法，零是一个强大的魔术师，他常使用魔法去压倒敌方的军队。一个勇敢的英雄，他有一个弱点，并为此经常陷入痛苦之中。经常使用强力魔法大破敌军。

零是唯一可以空飞的高达，这使其在一些特殊的版面和BOSS战中大占便宜，他的武器是远程打击系的飞行道具，虽然有大范围攻击魔法，但需要长时间蓄力才可攻击，普通攻击的速度又慢，移动不灵活，使得他出场机会太少了。可持续使用风刃减少被攻击的几率。飞翼骑士零在攻击同时向上方挥剑时也判定为攻击。

爆热丸（Bakunetsumaru）



燃烧武士是一个来自ARK地带的MUSHA高达，他的家乡在国内战争中部，暗黑轴心国已经从中获取了利益，邪恶大将军KIBAOMARU，BAKUNETSUMARU只想回到家乡并保卫他的世界，虽然他是一个优秀的剑客，但是他非常容易生气，他和零花了很多时间争吵。

由于爆热丸本身是二刀流剑客，他配备的刀使他的攻击范围比队长高达要大一些，而且最大可以形成5HIT攻击（随着等级提高，最大攻击HIT也跟着提高），加上冲刺中的斩击无视水平地面，成为本人最喜爱的机体.纯战斗中确实战力强横.绝对的BOSS克星。

流程攻略

EPOISDE1 We' er SD GUNDAM FOECE

STAGE 1



开始出现的敌人只是热热身。本关里的高桥上敌人会不断出现（敌人并不是无限的），一拳一拳的打可以打出高HIT，先练练手吧。红色的道具箱里有隐藏道具，如饭团哈罗等等，灵活运用队长高达的攻击让敌人“击飞”后撞破道具箱拿到里面的道具。本关里出现“特殊关卡”，推荐让爆热丸进入。本关出现分支，如果救下了吉姆则来到第2关，没救到则到第3关。

STEAGE 2

本关道具众多，灵活运用队长高达的“击飞”敌人撞破道具箱获得道具。到关底时出现了使用石化武器的敌人，让爆热丸对着任意一屏边攻击，利用爆热丸向前攻击同时也向后攻击的特点可以轻松迎来BOSS。BOSS会不停地放出石化蜻蜓，才第2关的BOSS很简单的就K翻他了。

STAGE 3

本关有所不同了，推荐飞翼骑士零出战此关。尽量多拿道具吧。

STAGE 4

本关道具也非常多，奖励生命的就有2个。这里也可以打出高HIT，敌人打完了，道具也拿不到了。目前等级低，还是着重拿道具吧。关底终于出现一个像样的BOSS了。其攻击顺序：机枪攻击==>地面==>地面冲刺攻击==》空中冲刺攻击==》乱

射。其机枪攻击推荐防御，机枪攻击防御成功后不减HP。地面冲刺攻击则要跳跃躲避了，乱射时躲远一点，然后远程攻击。很快这家伙就倒下了。

STAGE 5

本关出现了新的敌人，会放出石化攻击的蜻蜓，推荐用远程武器打下来吧。关底的BOSS攻击顺序：机枪攻击==>地面==>地面冲刺攻击==》空中冲刺攻击==》乱射。其机枪攻击推荐防御，机枪攻击防御成功后不减HP。地面冲刺攻击则要跳跃躲避了，乱射时躲远一点，然后远程攻击。这家伙居然跑了。

STAGE 6



本关中一些红色的道具箱可以用飞翼骑士零的蓄力攻击“击飞”敌人打破箱子。关底出现的BOSS一群扎古，用爆热丸可以打出高HIT来。

STAGE 7

道具还是主要目标。敌人多的情况下用必杀解决吧。

STAGE 8

道具还是主要目标，尽量打出高HIT获得高分数。

STAGE 9

本关是第一话的最后一关了，难度明显上升。关底的BOSS是上一关的BOSS，攻击手段增加了必杀。必杀攻击也是吓唬吓唬人的，第一话的BOSS也不应该很强，这是常理嘛。接下来就是扎古时间了。不同的过关评价会有不同的扎古时间哦。

EPOISDE2 Wild! Reckless!Out of contro!

STAGE 10

出现分支，向最右方走至STAGE 11。向下方走向STAGE12。

STAGE 11

此关注意列车上的红色炸弹。使用爆特丸不停的攻击红色炸弹的话可以打出超高的HIT来。

STAGE 12

此关注意列车上的红色炸弹，在列车达到终点前击破的话来到15关。使用爆特丸不停地攻击红色炸弹的话可以打出超高的HIT来，笔者打出了904的HIT。离最高HIT999不远了。相信读者老爷们一定能打出更高的HIT。



STAGE 13

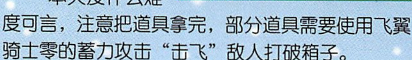
本关中有被道具箱阻隔的密道，一定要进去拿到里面的道具。

STAGE 14

本关尽量把道具拿完吧。

STAGE 15

本关没什么难度可言，注意把道具拿完，部分道具需要使用飞翼骑士零的蓄力攻击“击飞”敌人打破箱子。



STAGE 16

本关中需注意在矿车上的敌人扔炸弹与地雷，关底的岔道，扶手向左到20关扶手右来到21关。

STAGE 17

本关标准道具关，那么多的红色箱子让大家看了都眼馋了吧。虽然本关敌人众多，也可以打出高HIT。要道具还是要分数就看读者老爷的喜好了，要道具的话要抓紧时间“击飞”敌人打破箱子，敌人跑完了道具也拿不到了。本关也有特殊关卡，让爆热丸上吧。

STAGE 18

又是这样的关卡，又有红色炸弹，让爆热丸再打出高HIT来吧。本关增加了空中冲刺攻击和空中发射导弹的敌人。

STAGE 19

尽量打出高HIT来吧。关底出现分之。向上走到18关，向下就来到了BOSS家，23关。

STAGE 20

红字当头，BOSS来了，BOSS竟然是火车头?一边躲避石头一边攻击火车上的红色炸弹，躲避功夫一定要练练，后边恶战还多着呢。

STAGE 21

本关是向上进发，敌人火力非常严密，多多利用飞翼骑士零的向上攻击和蓄力攻击。

STAGE 22

此关为BOSS战，推荐爆热丸出战此关BOSS。BOSS攻击顺序为：发射导弹攻击=》钻头车冲刺攻击=》BOSS前冲挥剑攻击==》发射3空中颗导弹==》必杀技。其第一招发射导弹攻击，导弹在爆炸后有区域攻击效果，攻击范围比较大，不推荐防御，防御后攻击持续时间长，仍然会减去大量HP，一定要回避。钻头车冲刺攻击就比较容易躲了，躲过后在BOSS身后猛砍，轮到BOSS前冲挥剑攻击了，在BOSS发出攻击前一小会仍然可以在屏边K他，BOSS跳起发射的3颗导弹就不具有区域攻击效果了，造成不了多少威胁，接下来就是必杀了，BOSS一个特



写发动必杀技确是很帅，但是实际上只是吓唬吓唬人的，躲在其身后完全打不到。总的来说，躲在BOSS身后是最安全的，需要注意一下钻头车的冲刺攻击即可。

BOSS击破后本话完结。接下来又是3位绿色扎古出来搞笑了。搞笑完了看看自己的成绩吧。

STAGE 23

本关也是BOSS战。这位善于近身格斗的BOSS攻击顺序为:地面冲刺攻击==》空中冲刺攻击==》发射爪攻击==》必杀。在这位BOSS发动攻击时躲在其身后是最安全的，同时狠狠地K，他的招都很好躲。轻松拿下这位BOSS。

EPOISDE3 Chivalry

STAGE24

本关敌人有改变了，终于不是GGYY的扎古了（汗）。也是换汤不换药，攻击方式和前2话的扎古一样,只不过板斧换成了水果刀，枪换成了箭(原始高达时代?)。本关敌人众多，也给我们创造了打出高HIT的机会，笔者打出268的HIT，相信玩家们能够打出更高的连击数来。



STAGE25

本关难度不大,本关BOSS出来跟玩家打个招呼,K他几下他也就跑了。

STAGE26

本关中有特殊关卡，拿完旁边的道具再进入。笔者在限定的14秒中打出了爆热丸的281HIT。关底出现分支，下方是通往29关，向右通往28关的。



STAGE 27

道具还是主要目标,尽量打出高HIT获得高分数。

STAGE 28、29、30、31、32

这几关通过攻击闪光点后出现的旋涡可以自由的穿梭。利用敌人不段的出现也可以打出高HIT，笔者打到351HIT时敌人就没了。先把这几关的道具都拿完了,1亿分就一条命呀。每关关尽头的闪光点攻击后是橘色的旋涡，进去后则触发剧情。要与3位强力BOSS决战的话，就要触发3个橘色旋涡里的剧情。



STAGE 33

本关触发剧情关。要与哪个BOSS决战就看这关出现的BOSS是谁了。

STAGE 34

这位BOSS攻击顺序为：对空冲刺攻击==》对地冲刺攻击==》必杀。这位石化过的BOSS发动必杀时也没有特写，显然与前几位中看不中用的BOSS要难缠。其对地对空冲刺基本上没有破绽。要躲，就看读者老爷的技术了,要防，就看HP多不多了。只能抓住其发动攻击前的空隙时间K他几下。另外他在发动必杀时千万别接近他，否则玩家又要快按A了，不仅少一条命等级降低是小，GBA按键按坏了可就大了。接下来又是一位BOSS，攻击顺序为：远程魔法攻击==》地面发动旋风攻击==》放出魔法跟踪旋风。远程魔法攻击是他最大的破绽，爆热丸在他身后猛砍吧。至于后两个攻击方式就要下点工夫躲了。

STAGE 35

走到了尽头时屏幕中出现红色字母，BOSS来了,他就是先前触发剧情时的那架机体。这位BOSS攻击顺序为:对空冲刺攻击==》对地冲刺攻击==》必杀。这位石化过的BOSS发动必杀时也没有特写，显然与前几位中看不中用的BOSS要难缠。其对地对空冲刺基本上没有破绽。要躲，就看读者老爷的技术了，要防，就看HP多不多了。只能抓住其发动攻击前的空隙时间K他几下。另外他在发动必杀时千万别接近他，否则玩家又要快按A了，不仅少一条命等级降低是小，GBA按键按坏了可就大了。击破他之后来到37关。

STAGE 36

直至关底与BOSS开战。其攻击顺序为：远程魔法攻击==》地面发动旋风攻击==》放出魔法跟踪旋风。远程魔法攻击是他最大的破绽，爆热丸在他身后猛砍吧。至于后两个攻击方式就要下点工夫躲了。击破他后来到37关。

STAGE 37

又是一BOSS，先前已经打过招呼了，废话不说就开打吧。其变装之后实力强大，其攻击顺序为：低空冲刺攻击==》召唤旋风攻击==》低空爪攻击==》必杀。

低空冲刺攻击和召唤旋风攻击接2连3一定让读者老爷们招架不住，旋风带有跟踪效果的，抓住这个攻击缺点，在旋风卡到屏幕中间时站在屏边跳一下，此时BOSS已经发动了低空冲刺攻击，但冲不到尽头，会留下一点空隙，跳起来时攻击BOSS同时落地时间增长，



这期赠品是方巾，我挺喜欢的，两种颜色我都要了，满意。
LOTTE；15；男；101100；北京市通州区中街10号；兴趣：听歌、看电视、打篮球、GBA&《PG》

旋风则向上吹去，安全躲过，还攻击了BOSS。之后呢BOSS就是低空爪攻击了，躲在其背后K他就行。真是一石3鸟呀，至于这BOSS必杀，坐骑吐出激光直线攻击，对空不怕，一旦对地攻击就看读者老爷的功夫了，不过前几关不是白打的。很快BOSS又成了一堆废铁。如果在这之前获得了在31关的特殊道具，则会发生剧情。



本话完结。扎古时间……

EPOISDE4 HONOR

STEGE 38

本关出现了新的敌人。选择最向上的一条通道会来到39关，接着又回到了38关，去到40关尽头时就会遇到先前剧情里的BOSS，通道里空间太小，BOSS攻击速度太快，躲防配合进行，没几下BOSS被爆热丸打跑了。

STAGE 39

如果第一关没救下吉姆的话，则本关非常轻松就过了，如果救下了，则BOSS出现。仍然躲在其身后比较安全，只需躲过他的两个远程攻击即可，回旋镖攻击需要注意一下，爆热丸就是BOSS杀手也，击破他后撤退了。

STAGE 40



本关中丢炸弹的敌人居多，用队长高达的远程攻击轻松击破敌人。

STAGE 41

本关推荐飞翼骑士零出战此关。

STAGE 42

本关中黑暗地带只需把开关打开即可。新出现的敌人用爆特丸可以打出HIT。

STAGE 43

本关难度明显增大，空中大量飞行导弹扎古和冲击攻击扎古。没有技巧可言，硬着头皮上吧。本关道具也是很多的。

STAGE 44

红字！又见红字。这个BOSS已经交过手了，仍然躲在其身后比较安全，只需躲过他的两个远程攻击即可，回旋镖攻击需要注意一下，爆热丸就是BOSS杀手也。

STAGE 45

本关有秘密道场。仍然推荐爆热丸进入。尽量打出高HIT来。

STAGE46

关底出现了一格斗型BOSS，没有红字当头的BOSS很轻松的搞定。

STAGE 48

关底的BOSS只一艘飞船，这样的小型飞船怎么能当BOSS呀？爆热丸一阵乱砍就闪红挂了。哎，看来敌人已经无兵可用啦。本关里有特殊关卡。

STAGE 49



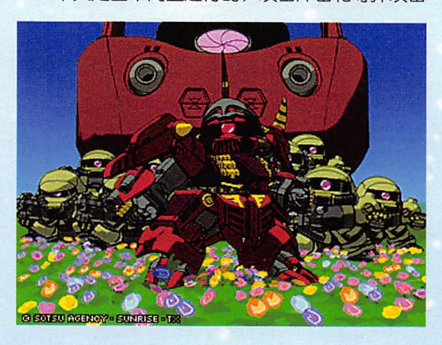
关底3小强前来出战，先前已经拆过他们了，又来赚取出场费，这次当然也能轻松搞定他们。

STAGE 51

这关道具很少，这样的关卡又不能打出高HIT来，就让爆热丸冲到屏幕最前端，空中冲刺攻击敌人打不到，地面敌人轻松扫平，最大限度减少HP的损失，面对3BOSS连续出场的恶战，读者老爷们一定要打起12分的精神应战呀。第一出场的红色BOSS，攻击顺序为：连续2次低空冲刺攻击==》连续两次发射两枚追踪导弹。其攻击手段单调，低空冲刺攻击的破绽细心观察一定会发现，跟着他屁股后面跑可以完全回避，发射的追踪导弹时在其下方也是完全回避的，抓住这一空隙时间K他。不出几个回合就迎来了第二位BOSS了。这位BOSS与前一位BOSS攻击顺序，攻击手段如出一辙，只不过第二位BOSS只发射的1枚导弹不具有追踪效果，但有区域攻击效果，按照前个BOSS的打法交手几个回合也就爆了。第三位BOSS攻击顺序为：连续2次低空冲刺攻击==》地面冲刺攻击==》地面挥剑攻击。连续2次低空冲刺攻击对读者老爷们的威胁也不大了，地面冲刺攻击只要在屏边也不打不到的，地面挥剑攻击就是我们主角K他的时候了。击破后来到52关。

STAGE 52

本关是由下向上进行的，攻击冲击和导弹攻击



中国玩家最大的遗憾便是没在GBA上玩到《仙剑奇侠传》，强烈希望国内小组能制作出GBA版，全国人都会感谢。
周晨；17；男；226008；兴趣：踢足球、打乒乓球、玩GBASP、PC；E-MAIL：chouken@126.com

的扎古交替出来，令人头疼，本关道具也很多，别遗漏。

STAGE 53

本关也是比较头疼的一关,拿完道具后在关底遇见BOSS。BOSS攻击顺序:2次低空冲刺攻击==》让粉红色小扎古飞行攻击==》发射4枚导弹。连续2次的低空冲刺攻击读者老爷们可以轻松躲过,粉红色小扎古攻击速度慢，回避也没太大问题,BOSS发射导弹时就是猛K时。击破后来到最后一关。

STAGE 54

最终BOSS登场！出场时不忘记教训一下自己的废铁手下，霸气风度一样不失。其攻击顺序：浮游跑攻击（根据主角位置判断纵向或横向轰击）==》低空冲刺攻击==》前后方空间展开电磁脉冲防护罩==》必杀。



浮游跑攻击严密，躲起来难度较大,推荐防御,当然如果你是ACT达人的话就当笔者没说。浮游跑攻击发动有时在空中,有时在地面,在地面时用爆热丸猛砍,无视其浮游跑的攻击(反正是最后一话,豁出去了)。接下来又是低空冲刺攻击，还是屏幕边上安全。最终BOSS的电磁脉冲防护罩非常的强大,有可能一击必杀，在其发动时要远离，同时可以用远程武器进行攻击。BOSS的必杀极其恐怖,攻击范围大,躲在其背后也行不通了，如果它在地面发动只有跳跃躲避了,抓不好时机就挂……。

道具

饭团——增加一定的HP（高达吃饭团？）

金盾——短时间内高达令高达无敌，更换机体则无敌效果消失。

绿色哈罗（阿姆罗式样）——加100000分

粉红哈罗（阿斯兰式样）——加100000分珍稀道具,出现地点较隐秘,游戏共50只,收集用

绿色能量球——LV等级UP,等级达到最高级9级时则效果为加100000分

蓝色能量球——奖励一条生命，当数量生命达到9时效果为加100000分

特别奖励及隐藏模式

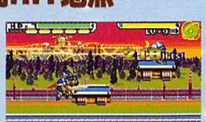
特别奖励版面的传送点 在此类版面中最大连击数达到0~49奖励1个饭团50~99奖励1个饭团2只哈罗,100~149奖励1个饭团4只哈罗,150~199奖励1个饭团4只哈罗1颗能量球,200~249奖励2个饭团4只哈罗1颗能量球,250~999奖励2个饭团4只哈罗2颗能量球1颗生命球。

通关之后就可以通过隐藏模式任意选关进行游戏。并且还可以进入游戏出现的特殊模式。

容易打出高HIT地点



↑STAGE 1 高桥上的敌人可以打出高HIT，先拿道具，拿完了再打吧。



↑STAGE 19一开始出现的敌人,用队长高达的普通攻击,注意不要把敌人打飞,轻轻的按A键慢慢打,敌人攻击时防御即可。



↑STAGE 39 本关里没什么道具，只好打高HIT获得高分了。



↑STAGE 46 这里的高桥上也能打出160HIT。

后记:

本来想说,以高达之名补完圈钱计划,其实,这款游戏补能完全说是骗钱呵,连击模式,LV的设定,丰富的攻击方式,道具的收集,分支路线,还有难度不低都能说明这是一款至少不差的ACT,只不过被赋予的高达之名,背上沉重的宿命,所以一旦与经典,繁复无关,就不可避免的陷入"垃圾阿垃圾"的舆论汪洋中,有人甚至一看游戏画面颇为简单(或者说不够华丽超群),就直接跳出来骂:"弱智",天啊,这个词是可以随便用的么?

但话说回来,若没有"高达"这根保险绳,这游戏肯定不会如此广为人知(刚出ROM时,一个ROBO BBS一个贴子,恐怖的阵仗),甚至有可能就这样在历史中泯灭。

总之,身为高达饭,即使FORCE与UC高达甚至维新高达除了机设外就没有一点零星交集,即使FORCE是专门为美国人制作的动画(见动画背景,简单的离谱,不愧是给美国人儿童看的,佩服佩服).游戏还是要玩的,攻略还是要看的。



文：Game Base/MMCO

洛克人系列相信大家不会陌生，从1987年首作发售至今，他已经走过整整17年的时光,小洛克如今已经长成大小伙了。17年来，与洛克人相关的游戏初步统计超过60款，几乎在所有平台上都能看到洛克人的身影,成为了当今主流机种的必有之作。17年来，洛克人不断发展、扩大，由单一的ACT类型扩展到RAC、RPG、AVG等其他领域，开发了包括洛克人、洛克人X、洛克人EXE、洛克人dash、洛克人ZERO等多种系列，迎合了不同玩家的需要。今次就和大家一同回顾17年洛克人的光辉岁月。



17载洛克人的足迹

让我们先一同回顾下洛克人17年所出品的60余款游戏吧！

名称	机种	类型	发售日
洛克人	FC	ACT	1987年12月17日
洛克人2—威利博士的野心	FC	ACT	1988年12月24日
洛克人3—威利博士的末日	FC	ACT	1990年9月28日
洛克人世界	GB	ACT	1991年7月26日
洛克人4—新的野心	FC	ACT	1991年12月6日
洛克人世界2	GB	ACT	1991年12月20日
洛克人5—布鲁斯的陷阱	FC	ACT	1992年12月4日
洛克人世界3	GB	ACT	1992年12月11日
洛克人大富翁—威利与拉依特的Rock Board	FC	TAB	1993年1月15日
洛克人世界4	GB	ACT	1993年10月29日
洛克人6—史上最强之战	FC	ACT	1993年11月5日
洛克人X	SFC	ACT	1993年12月17日
洛克人足球	SFC	SPT	1994年3月25日
洛克人世界5	GB	ACT	1994年7月22日
洛克人机器世界	MD	ACT	1994年10月21日
洛克人X2	SFC	ACT	1994年12月26日
洛克人力量对决	ARC	FTG	1995年9月22日
洛克人X3	SFC	ACT	1995年12月1日
洛克人X3	PS/SS	ACT	1996年4月26日
洛克人力量对决2	ARC	FTG	1996年7月8日
洛克人8—金属英雄们	PS	ACT	1996年12月7日
洛克人8—金属英雄们	SS	ACT	1997年1月17日
洛克人赛车	PS	RAC	1997年3月20日
洛克人X4	PS/SS	ACT	1997年8月1日
洛克人DASH	PS	A・RPG	1997年12月18日
洛克人与弗鲁迪	SFC	ACT	1998年4月24日
洛克人大冒险	PS	AVG	1998年6月25日
洛克人大冒险	SS	AVG	1998年9月23日
洛克人大赛车（PS best）	PS	RAC	1998年10月22日
洛克人X4（PS best）	PS	ACT	1998年11月26日
洛克人DASH（PS best）	PS	A・RPG	1999年5月4日

如左表所列，洛克人虽然“未婚”，但已经“子孙满堂”，遍地开花了。每个时代的主流机种，哪怕非主流机种，都有洛克人的身影，特别是到了GBA，EXE系列推出的频率是相当之高，平均一年内就有包括正统，外传等两部作品问世，大有铺天盖地之势啊。下面就先为大家介绍下EXE系列，如今她可是养成游戏的新贵哦。



洛克人EXE

发售日	2001年3月21日	类型	RPG
价格	4800日元	机种	GBA



洛克人EXE2

发售日	2001年12月14日	类型	RPG
价格	4800日元	机种	GBA



洛克人EXE3

发售日	2002年12月06日	类型	RPG
价格	4800日元	机种	GBA



洛克人EXE3—黑版

发售日	2003年3月26日	类型	RPG
价格	4800日元	机种	GBA

一日，偶见一同学正在玩GBA，偶对他说：“仁兄，都高三了，还玩？忍一年，考上大学再说吧！”偶把他教育的热泪盈眶。第二日，偶路过电玩店，BOSS叫我说：“最终幻想Ⅰ、Ⅱ到了，要不要？”偶经过激烈的思想斗争，坚定地说：“要！”

名称	机种	类型	发售日
托伦与科布	PS	ACT	1999年7月22日
洛克人	PS	ACT	1999年8月5日
洛克人2	PS	ACT	1999年9月2日
洛克人3	PS	ACT	1999年9月14日
洛克人4	PS	ACT	1999年10月28日
洛克人与弗鲁德	WS	ACT	1999年10月28日
洛克人5	PS	ACT	1999年11月25日
洛克人6	PS	ACT	1999年12月9日
洛克人X3	PS	ACT	2000年2月24日
洛克人DASH2	PS	A・RPG	2000年4月20日
洛克人力量格斗	NGP	ACT	2000年7月26日
托伦与科布（PS Best）	PS	ACT	2000年7月27日
洛克人X—电脑任务	GBC	ACT	2000年10月20日
洛克人DASH	N64	A・RPG	2000年11月22日
洛克人X5	PS	ACT	2000年11月30日
洛克人EXE	GBA	RPG	2001年3月21日
洛克人DASH2（PS best）	PS	A・RPG	2001年4月5日
洛克人X2—灵魂剃刀	GBC	ACT	2001年12月14日
洛克人EXE2	GBA	RPG	2001年12月14日
洛克人ZERO	GBA	ACT	2002年4月26日
洛克人与弗鲁德	GBA	ACT	2003年8月10日
洛克人EXE3	GBA	RPG	2002年12月6日
洛克人EXE—陷阱任务	WS	RPG	2003年2月8日
洛克人EXE—陷阱任务	NGC	RPG	2003年3月6日
洛克人EXE3—黑版	GBA	ACT	2003年3月26日
洛克人ZERO2	GBA	ACT	2003年5月2日
洛克人X7	PS2	ACT	2003年7月17日
洛克人EXE—N1战斗	WS	RPG	2003年8月8日
洛克人EXE—战斗芯片锦标赛	GBA	RPG	2003年8月8日
洛克人EXE4—蓝月亮	GBA	RPG	2003年12月12日
洛克人EXE4—红太阳	GBA	RPG	2003年12月12日
洛克人EXE—陷阱任务(BP)	NGC	RPG	2004年3月18日
洛克人ZERO3	GBA	RPG	2004年4月23日
洛克人X—指令任务	PS2/NGC	RPG	2004年7月29日
洛克人—力量对决合集	PS2	FTG	2004年8月5日
洛克人X8	PS2	ACT	2004年秋



3年多来，洛克人EXE系列一口气推出了8款作品，迅速开创了洛克人系列的新品牌。



洛克人EXE系列—我要成为养成游戏新贵

洛克人EXE系列是洛克人之父稻船敬二先生在前几年新开发的洛克人系列游戏。稻船敬二先生长得虽然不怎么样，但头脑相当灵活，想象力丰富，创新精神特别强。从他利用生化引擎开发的《鬼武者》系列来看，就能说明此人擅长创新，特别是标新立异的创新，完全颠覆原本传统的改编。《鬼武者》启用金城武作为主角，这点都让所有游戏人史料不及。同样，作为《洛克人》系列的始创者，稻船敬二更是把他的改编与创新手法运用得更加灵活，本来就是自己的作品当然更得心应手。早在上世纪，PS与N64主机上就推出过以A・RPG形式为主的《洛克人DASH》系列，RAC的《洛克人赛车》，大富翁类型的益智游戏《洛克人大富翁—威利与拉依特的Rock Board》，但似乎没有造成多大的影响，人们依然在体验高难度的ACT达人向作品《洛克人》与《洛克人X》系列。然而，上世纪末到本世纪初，早期的宠物蛋,如今的《口袋妖怪》这些游戏的世界风靡带动了一种新概念游戏的蓬勃



↑芯片接收器。



→芯片接收器正面。



↑插入芯片的接受器。

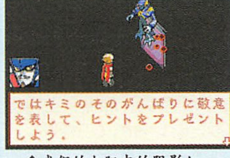
发展，RPG+养成成为世界范围内人见人爱的游戏。对于这种特殊的游戏类型，不需要特别华丽的画面，不需要特别出众的音效，不需要特别成熟的剧情，这三点完全符合掌机游戏的特点，因而RPG+养成立刻在掌机上盛行开来，《口袋妖怪》那可怕的日卖百万销量也已经证明这点了。对应任天堂，作为杰出厂商的CAPCOM当然也想在RPG+养成的领域分到一杯羹，可怎么能吃到这块肥肉呢？RPG+养成的游戏 人设要可爱，整体游戏要娱乐化，风格以清新为主，世界观当然要适合养成类游戏的需要，采用多种培养性人物介入的手法，能符合这几点要求的，那只有洛克人了！第一，洛克人历史悠久，人气足，玩家群固定。第二，FC上的洛克人设定可爱，符合养成游戏要求。第三，洛克人中人物非常多，能满足玩家养成需要。第四，洛克人的世界观完全就是超文明的再现，高科技的设定完全能制造出许多玩家感兴趣道具。于是，稻船敬二在GBA发售初便亲自开发了全新的洛克人系列—EXE。EXE系列采用全新的RPG+养成模式，不再是以往ACT达人才能顺利过关的游戏，而是连12、3岁的小朋友们都能完全体验的纯娱乐性游戏。



↑各种战斗芯片。

除了其中人物有些与以前的洛克人系列有关外，其他从头到脚都已经完全改变。能把战争题材的英雄故事情节改为当今非常流行的养成游戏，再配合时下非常流行的卡片游戏要素，新的系列洛克人EXE就此诞生了。

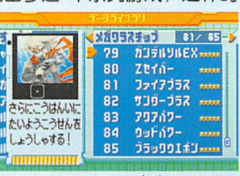
洛克人EXE1发售初，就取得了不俗的销售成绩，看下日本各大《洛克人》专门网站，大家都不约而同地感叹：“洛克人还能这样玩啊！”。呵呵，稻船敬二的改编再次让人大感意外啊。谁都没想到，新开始的洛克人EXE中会出现久违的“洛克人”与“布鲁斯”；谁都没想到，此次主角竟然是个叫“光热斗”的小男孩；谁都没想到，洛克人EXE竟然把以往的世界观结合现在流行互联网联系起来，形成一个虽然是超文明，但却觉得很亲切的新世界观；谁都更没想到，EXE不仅秉承RPG+养成游戏的整体风格，还加入了当今游戏新宠—卡片游戏的元素。天那，只是一款掌机游戏，却尽可能多地涵盖了当今游戏界最具有人气的几大元素，称之为集大成之作一点也不为过，《洛克人》系列也在此得到了真正意义上的突破！洛克人EXE系列的人物大多是以前洛克人正统系列的主角与BOSS们，比如小洛克人、布鲁斯、弗鲁迪等等都会一一出现在各个EXE作品中。他们在EXE内变为玩家所使用的NAVI，NAVI意义就是同“电子宠物”差不多。玩家扮演的是主角光热斗，通过培养自己的NAVI，在网络世界中与其他角色的NAVI对战，最后取得冠军。看，这与《口袋妖怪》等养成游戏是不是特别相似，小志与光热斗，精灵与NAVI，口袋妖怪大师与NAVI锦标赛冠军，人物设置，养成内容，最终目标EXE与口袋妖怪都有相似的路线。不过《洛克人EXE》的战斗方式非常独特，完全与口袋妖怪不同，需要玩家亲自操作，这里残留了点洛克人的ACT要素，可以在RPG中玩到ACT的感觉相当不错，这点口袋妖怪可比不上哦。而且战斗中还需要通过类似卡片游戏的芯片来奠定胜利，有时还有逆转战局的可能，战略性不言而喻。而芯片则需要玩家通过各种途径去收集，芯片数量多，功能各异，收集性与游戏性得到了非常大的提高。基于以上几个特点，EXE的大卖是无可厚非的。所以EXE会在不到3年内推出多达8个系列游戏，这样的推出频率与数量是很罕见的。可是，口袋妖怪的成名仰仗于动画片，动画片也是宣传游戏的渠道，反过来，游戏也是提高动画知名度媒介，所谓游戏动漫不分家吗，没有TV版动画支持的EXE在竞争中当然处于劣势，所以在EXE推出后不久，CAPCOM便发行了专门的EXE系列TV版动画，在本月21日，最新的46话“网络警察的大攻防战”就要播出了。有了动画的支持，EXE气势如虹，虽然目前销量不能与口袋妖怪相比，但对于才3年时间的半原创作品，已经是非常喜人了。不仅如此，从EXE4开始，CAPCOM托著名玩具周边制作公司TAKARA生产了EXE游戏专门使用的周边。周边大致分为两个，一个为主要的接收器，一个为各类战斗芯片。芯片插入接收器后就能与其他人对战了。



↑我们的太阳中的阴影人。

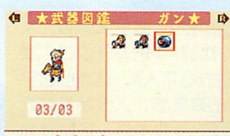


↑我们的太阳中的洛克人。



↑洛克人EXE4.5中我们的太阳的芯片。

有了周边，有了动画，EXE如日中天。而令人



↑我们的太阳中的洛克人之炮。

意想不到的是，本次《洛克人EXE4.5—真实作战》的推出与KONAMI的《续·我们的太阳》有内在的联系哦，大家可以在CAPCOM的洛克人EXE主页上看到我们的太阳的官方网站连接，而我们的太阳官方网站上也能看到洛克人EXE的地址。这只是外在的，内在游戏方面，本次《续·我们的太阳》通关后会有隐藏剧情，就是光热斗会让主角去除掉阴影人。

外在与内在的联系都说明，如今的洛克人EXE系列与我们的太阳系列已经结成“同盟”关系。其实这两个系列游戏都有共性，都是近几年的原创性掌机游戏，都是大师亲自监督制作的游戏，都是名厂商制作的游戏，都是类型独特，匠心独具的“新概念”掌机游戏，虽然两个作品实质内容都不错，但要与RPG+养成的掌机祖师级作品《口袋妖怪》和任天堂竞争，独立作战的确是心有余而力不足。而且我们的太阳第一作并没有引起预料中的轰动效应，为了提高各自的知名度与销量，这种良性合作无疑是两家厂商的一种商业行为。我们也可以看到，两者“同盟”后对于玩家来说是件好事，能在EXE中见到太阳的光照，能在我们的太阳中看见洛克人的身影，这种游戏感觉真与众不同，这种组合在游戏界也弥足珍贵啊。EXE是当今掌机游戏中的新贵，现今已经在RPG+养成的玩家中慢慢开始传播开来，原本一些一直专注于口袋妖怪的网站也推出了EXE专版，玩家们已经肯定了EXE作为RPG+养成游戏的经典性，这是洛克人在另外一个领域中所获得的新成就。EXE4.5中，主角已经不再是光热斗，而改成玩家自己，游戏风格又出现了微妙的变化，是否EXE5也会延续这个设定呢?大家可以好好地猜想一下，听说9月15日，日本方面就会有洛克人EXE5的新消息，到时候EXE饭斯一定要关注网上消息哦。另外，EXE系列已经铁定在任天堂新主机NDS上推出了，新掌机会缔造EXE系列新的辉煌吗?就让我们拭目以待吧!

洛克人ZERO系列—达人向ACT由我延续

洛克人EXE作为新类型洛克人系列在GBA上广受好评的同时，也有声音指出洛克人的经典ACT作品为何迟迟不出现在GBA上？事实上，有些洛克人迷虽然肯定了EXE作为RPG新类型的可玩性，但同时更希望体验到高难度的ACT洛克人，毕竟这更刺激，而且GB上也有洛克人世界与洛克人X1、2，在GBA上没有ACT洛克人恐怕说不过去吧。众口难调，这个严峻的问题马上摆在了CAPCOM面前，怎么办？最简单的方法就是移植SFC与PS上的X系列，画面一流，GBA移植起来也没有技术上的壁垒。


美丽的少女科学家谢尔

可CAPCOM并没有怎么做，为了让各位ACT达人体验到与众不同的GBA版新洛克人，CAPCOM开发了新的洛克人ZERO系列。ZERO秉承的是洛克人X系列的风格，主角便是那个酷酷的金色帅哥ZERO。只不过到了GBA中，大多数的人物都要“正太”或者“罗莉”化，ZERO也难逃此“劫”。玩过此系列的玩家都应该有这样的感觉，曾经冷酷的ZERO突然间变得可爱了。不过别以为正太版ZERO会带动游戏难度向“正太化”发展，ZERO系列的难度还是延续洛克人一向的水准，一跳、一滑之间如果不注意依然可能因为失误而粉身碎骨。其他细微处请看以下介绍。


超酷ZERO



洛克人ZERO			
发售日	2002年4月26日	类型	ACT
价格	4800日元	机种	GBA

洛克人ZERO的开山作品。故事是延续X系列的，所以也有人把ZERO系列归于X系列之中。话说当年西格玛病毒横行，人造机器人由于受到病毒的侵害都开始产生非正规品化，由此“非正规品战争”爆发。这场漫长的战争最后被英雄洛克人X终结，世界又走上了和平复兴之路。人们建造了复兴城市“新·阿鲁卡迪亚“，开始新生活，微笑的脸庞又重新回到世人脸上。然而，政府因为担心人造机器人再次非正规化导致战争，开始以莫须有的罪名到处逮捕他们。而后幸存下来的人造机器人们躲进破败不堪的旧都市，艰难度日。原少女科学家谢尔见此情景并没有袖手旁观，为了保护剩下的人造机器人们能免遭政府魔手的迫害，她唤醒了沉睡百年之久的传说中的人造机器人“ZERO”……

看剧情就知道与X关系密切，而且ZERO的系统大多也沿袭X的

系统。不过也有几个是原创的，比如精灵系统、武器属性等等。操作性和流畅性也大致令人满意。从人设来讲，由于是对应GBA掌机的，当然以可爱造型为主。游戏中的ZERO比起X中的ZERO讨人喜欢多了，还喜欢像超人一般把内裤穿在外面~~~呵呵。最终BOSS竟然是复制的洛克人X，这点倒出乎意料。ZERO1已经奠定ZERO系列往后的方向，就是操作上依然保持以往的高难度，人设尽量贴近掌机玩家，剧情上也把X系列纷繁复杂的关系重新梳理，简化许多难以理解的专业术语，这都是为CAPCOM为掌机玩家所度身定做的。



洛克人ZERO2

发售日	2003年5月2日	类型	ACT
价格	4800日元	机种	GBA

ZERO系列的第二弹。延续1代剧情继续发展。上代被谢尔唤醒的ZERO打败了统治新·阿鲁卡迪亚的复制洛克人X后，所有幸存下来的人造机器人都遭到了政府方面的追杀，甚至到了全灭的境地。ZERO为了掩护谢尔一行人逃离，与政府军周旋，牵制他们为谢尔提供时间。在ZERO的帮助下，谢尔他们终于逃出政府军的魔掌，而ZERO却与他们失散了。谢尔虽然心里担心ZERO的安危，但为了保护那些人造机器人伙伴，她还是一心投入于建造新基地。而此时的ZERO……

ZERO2比起ZERO1来说，整体感觉上与X系列走得更近了，操作与难度已经达到X的水准，在GBA上玩此游戏也真需要点眼力，不然很容易一命呜呼。达人向游戏再次被唤醒。新加几个精灵，增加了形态变化系统与BOSS的EX技取得系统。取得BOSS的EX技能必须得到A或S评价，这对每个人来说都是不小的挑战啊。游戏新尝试了多个新开发与强化的系统，令人惊叹的是，这些新系统都得到了玩家们一致的好评。



洛克人ZERO3

发售日	2004年4月23日	类型	ACT
价格	4800日元	机种	GBA

ZERO3是今年推出的新作品。故事依然继承2代，说的是艾鲁匹斯司令官妄图借助黑暗精灵挑起所谓“精灵战争”的计划被ZERO破坏后，新的敌人百年科学狂人巴依鲁出现，带领他所制作的8个强力机器人与ZERO展开了更为激烈的战斗……

ZERO3的剧情比起前两作更为成熟，8个巴依鲁的部下都有自己酷酷的绰号，分别为“神死恸暝”、“能螨雷神”、“冻葬死兔”、“百念狐毒”、“超球冰霸王”、“杀刃祈祷师”、“咬哭守护”、“曼荼罗火碎童”。怎么样，有点像武侠小说的感觉吧。ZERO3的系统在ZERO2的基础上做了强化，形态变化系统细化到了头、身、脚三个具体部位。新增加电脑空间系统，需要精灵配合特殊的能力才能进入，提高游戏耐玩性与收集性。传统的精灵系统也得到了强化，武器种类也有增加，利用武器的不同性质与攻击方式，可以开启隐藏通道，趣味性与研究性不言而喻。

三款ZERO系列游戏彼此联系，款款精品。玩过洛克人X系列的玩家都应该记得ZERO中出现的那些熟悉系统，可以看其是洛克人X系列在GBA上的延续，也可以看作是洛克人众多ACT兄弟作品中的GBA分支。不管洛克人有了EXE那样的RPG版本，还是往后或许会出现的其他类型作品，高难度ACT永远都是洛克人的代名词。ZERO系列在GBA完成了作为洛克人家族成员的使命，也没有让一直喜欢洛克人的玩家失望。



洛克人世界—我已经在笑看风云了

洛克人世界是早年洛克人系列在GB上推出的最早掌机洛克人。洛克人世界1到4其实就是FC上洛克人1到5的GB+少许原创角色版。洛克人世界1继承的是洛克人1的背景与人物，游戏版面非常简单，就4、5个版面。洛克人世界2就是洛克人2与3的合并，虽然BOSS数量非常多，但是版面依然很少，而且也没有续关密码。洛克人世界3克隆洛克人3和4，洛克人世界4的基准是洛克人4和5，不过两作中都加入了新的原创角色。值得一提的是洛克人世界5是完全原创的作品。

ROCKMAN WORLD 5
▶GAME START
PASS WORD
© CAPCOM 1994
LICENSED BY NINTENDO

↑洛克人世界5。



↑原创机器猫。

不仅其中的BOSS原创，剧情原创，还加入了新的辅助同伴机器猫。可惜洛克人世界已经随着GB的光荣退役慢慢地被人淡忘了，或许许多玩家还不知道他的存在，今天我就写出来让各位记住曾经留在GB上的洛克人脚印—洛克人世界，因为在当时他是掌机上的经典ACT，今日今地他就像一位老者在静静地看着后辈们在GBA上的表现，笑看风云。

秋天到了，冬天还会远吗？冬天到了，雪人还会远吗？雪人到了，飞月还会远吗？飞月到了，流口水…… 王斌；20；男；214000；江苏省无锡市振新路244号501室；兴趣：学习、音乐、游戏 雪人：随地流口水，罚款50美元！

洛克人经典之作回顾篇

GBA上的洛克人作品，毫不夸张地说只是所有洛克人系列中的冰山一角，既然为洛克人编年史，就有责任把洛克人的主干系列或者有特色的外传都为大家介绍一下，下文要从80年代第一款洛克人开始，介绍到最新的PS2版洛克人系列。



洛克人系列—我才是开山鼻祖



洛克人

发售日	1987年12月17日	类型	ACT
价格	5300日元	机种	FC

洛克人1的画面现在看来非常幼稚，在87年那会儿可是紧俏货哦。动作流畅，难度偏高，选版独特就是洛克人1给我儿时留下的印象。刚进游戏就能让大家选择6个版面随便玩，这个传统在以后数作中都被完美保留。

→6BOSS等待玩家虐待（谁虐待谁~）。

→这家伙可要一枪爆它头，不然可麻烦了。



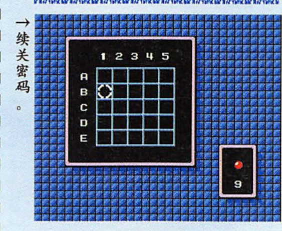


洛克人2—威利博士之谜

发售日	1988年12月24日	类型	ACT
价格	5800日元	机种	FC



→大青蛙会吐小青蛙！



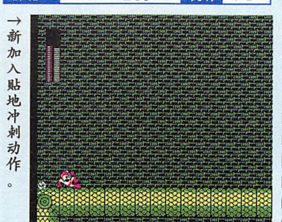
→续关密码。

由于续关密码的存在，洛克人2的难度比1有过之而无不及，甚至已经到了BT的程度，要打通九关绝非易事！87与88年两作发售后，洛克人已经奠定了自己ACT达人向游戏的定位。



洛克人3—威利博士的末日!?

发售日	1990年9月28日	类型	ACT
价格	6500日元	机种	FC



→新加入贴地冲刺动作。



→布鲁斯作为对手出现~。

3代比起前2作加入了几个新角色与新要素，当然对操作性的高要求依然不变。设置了↓+B的贴地冲刺动作，对于敌人此招没有多少伤害力，但这一动作又给许多ACT爱好者带来了更多发挥的空间,得到了大家一致的好评。不仅如此，游戏中还设定了机器狗拉修，洛克人跳在它身上可以借助金刚弹簧的力量达到更高的位置，是过关中不可缺少的伙伴！从而增加了游戏的趣味性。



洛克人4—新生的野心

发售日	1991年12月6日	类型	ACT
价格	7800日元	机种	FC



→按A可蓄力，开炮威力更佳，传说中的"新洛克炮"。

我从VOL.1买到VOL.16从没寄过回函卡，这次第一次寄它是因为我的VOL.10不见了，想知道能否邮购！ 谭鑫鑫;23;女;;510545;广东省广州市广从四路52号广东省女子监狱五监区（干警）;兴趣:足球、音乐、电玩 雪人：应该可以的，具体情况请拨打010—64472177和邮购部联系。

CAPCOM PRESENTS

←终于彩色的CAPCOM标志。

开机彩色的CAPCOM标志在以前是看不到的，正式游戏前那段长达几分钟的剧情交代体现大手笔，大制作。新洛克炮最大的特点就是按A可以蓄力，然后依照蓄力时间的长短，发射的洛克炮威力也不同。从4开始，新洛克炮的蓄力方式就被沿用至今。



洛克人5—布鲁斯的陷阱

发售日	1992年12月4日	类型	ACT
价格	7800日元	机种	FC

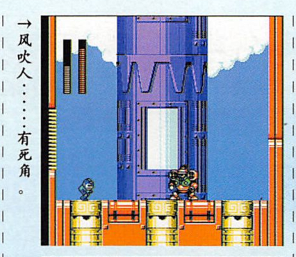
→这个大个子特别好欺负。

5代大体上与4代差不多，就多个小鸟伙伴。难度上有点参差不齐，有的版面可以满血过去，有的版面一不留神就惨死其中，总的来说难度有所下降。



洛克人6—史上最强之战

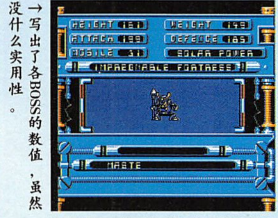
发售日	1993年11月5日	类型	ACT
价格	7800日元	机种	FC



→风吹人……有死角。



→被BOSS打得魂飞魄散了。

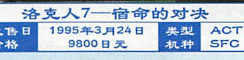


→写出了各BOSS的数值，虽然没什么实用性。

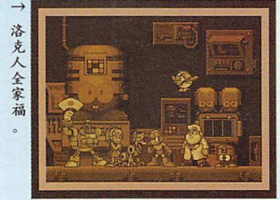
洛克人6算FC时代伟大作品之一了。洛克人能与其他辅助机兵合体，产生不同的形态。作为FC上最后一款洛克人系列游戏，6代的总结性任务完成得相当不错，集1到5代之大成。



洛克人7—宿命的对决



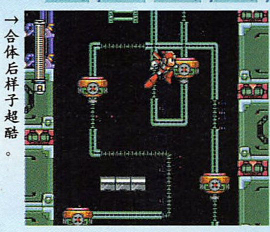
发售日	1995年3月24日	类型	ACT
价格	9800日元	机种	SFC



→洛克人全家福。



→弗鲁迪与他的爱犬哥斯贝尔正与洛克人打招呼呢。



→合体后样子超酷。

从上面几张图大家就可以看出SFC的洛克人7画面有了质的飞跃！系统元素没有太大的变化，大致与6代差不多。洛克人7是SFC上唯一一部正统洛克人系列，发售价格是所有普通洛克人游戏中最高的，与X2相同达到9800日元。其中反派角色“弗鲁迪”作为洛克人新的对手代替了布鲁斯，借助SFC强大的机能，洛克人7所表示出的高流畅性与相对华丽的舞台背景都是前6作所无法比拟的。



洛克人8—金属英雄们

发售日	PS:96.12.27/SS:97.1.17	类型	ACT
价格	9800日元	机种	PS/SS

“金属英雄们”是洛克人正统系列的完结之作！很幸运他出生在SS与PS两台主机的鼎盛时期，也因此获得了特别不错的销量。托32位元主机的福，洛克人8引入了精美的动画片头和过场，给予洛克人迷新的视觉冲击与震撼。手感流畅度超过前7作，BOSS难度超过前7作，武器选择与战术打法多样性也超过前7作。

嗨，雪人啊雪人，我在第18期的《动新》上看到你扮成拉克丝的样子，真是……好神似哦！也应了上面那句话“有眩晕呕吐的症状”出现了。雪人兄，你解释一下吧！ 谭椿议：广东珠海 雪人：这还用解释吗？当然是看到本帅男之后的正常反应啊！ 谭椿议：@_@!



洛克人X系列—我是父亲寄予厚望的孩子

洛克人X系列是CAPCOM从SFC主机开始研发的另一个洛克人系列游戏。由于初代洛克人设定比较低龄，故事构架比较幼稚，而从FC时代跟随洛克人到SFC时代的玩家也随着洛克人的成长而成长，普遍都已经成为了17、8岁的青少年，有的年龄甚至更大。基于这点，CAPCOM决定为洛克人转型，这样也就有了洛克人X系列，也是目前洛克人的主要系列。



洛克人X

发售日	1993年12月17日	类型	ACT
价格	9000日元	机种	SFC

哈哈，由于年代太过久远，只能让大家看下收藏多年的SFC原版卡带了，请各位见谅。洛克人X是SFC上的第一款洛克人游戏，当然也是洛克人X系列的开山鼻祖。据说CAPCOM为了体现此款游戏的祖先性质，故意把发售日定在12月17日，因为洛克人初代发售日也是12月17日，从此举就能预见X系列在以后将会完全取代洛克人系列。玩家可以发现BUG程序块并收集起来，提高耐玩性。选择不同的版面攻略，打倒一个版面的BOSS可影响其他版面的场景设置，比如原本喷发的岩浆会停止等等，很高程度上增加了游戏性。



洛克人X

发售日	1993年12月17日	类型	ACT
价格	9000日元	机种	SFC

X1的成功多少带动了X2的大卖，但洛克人迷都在向CAPCOM请愿，能不能马上出个SFC的本家洛克人系列。CAPCOM此时其实已经在着手制作洛克人7了，但由于要95年3月推出，所以为了不让老洛克人失望便巧妙地把洛克人X2与以往FC的6款作品联系起来，这让X迷与老洛克人迷都能体验到双重乐趣，一举两得。



洛克人X3

发售日	1995年12月05日	类型	ACT
价格	9000日元	机种	SFC

X3个人认为属于X系列中比较一般的作品，由于出到3代依然系统没有什么新花样，而X3的音乐效果下降得挺厉害，玩起来似乎缺乏激情。当然这只对SFC版而言的，PS与SS的移植版本音效与音乐还是不错的，不过没有直接创新就加几个新能力这对玩家来说真有点不负责任。X3的最大看点就是反派角色西格玛的身份之谜，就为这点玩玩X3还是应该的。



洛克人X4

发售日	1997年8月11日	类型	ACT
价格	5300日元	机种	PS/SS

同一天登陆两大主机，在97年具备这种实力的游戏可不多见，洛克人X4算是其中的佼佼者。SS与PS的机能给予X4更大发挥的余地，动画片头肯定少不了，动听的主题曲也让许多玩家体验到什么叫做ACT的"温柔之处"。隐藏道具，武器也成为X4吸引玩家牺牲时间沉迷于此的关键部分，其中有个版面还有评价系统，获得A和S评价的话就能得到不错的东西。



洛克人X5

发售日	2000年11月30日	类型	ACT
价格	5800日元	机种	PS

X5虽然和X3一样，与正统洛克人系列关系密切，甚至把一群熟悉的面孔拉了进来充当BOSS，但X4的经典动画过场在X5中突然消失，剧情交代不清楚。音乐也是X4遗留下来的中古货，真不知道隔了3年等待的洛克人X5会是如此的令人失望……



洛克人X6

发售日	2001年11月29日	类型	ACT
价格	5800日元	机种	PS

这期掌机迷我差一点没买到，最后一本了……（瀑布汗……）刚拿到班里，贴纸就被一群女生抢走，唉，这可怎么办啊！(本人有收藏癖好)
胡鹏飞；17；男；075400；河北省怀来县沙城中学高180班；兴趣：收集JAY、收藏《PG》、《电软》…… 雪人：嗯，再买10本！

X6算是替X5来道歉的游戏。修正了X5中的若干缺点，加了动画，加了新人物。毕竟是PS晚期作品了，也不必要有什么太高的要求。



洛克人X7

发售日	2003年7月17日	类型	ACT
价格	5800日元	机种	PS2


↑激烈的空战。


→新角色阿克塞尔。


←导弹追着洛克人X跑。

在今年秋天X8没有发售前，X7就算目前最新X系列作品了。几十年来延续的2D传统；在X7中被打破！借助PS2的强大机能，游戏已经更换为全部3D化，效果逼真。爆发、闪光等特效也做得相当华丽。新角色阿克塞尔的登场使得本作的X成为配角，也给原本老掉牙的X剧情增添新的活力，不排除将来阿克塞尔会像ZERO那样独立发展成为另一个分支游戏的可能。

洛克人DASH系列—我是个叛逆的孩子！



托伦与科布

发售日	1997年12月18日	类型	A·RPG
价格	5800日元	机种	PS2


↑小机器人“科布”。

找不到原图，只能用99年的廉价版标题图了。DASH与其他洛克人系列风格完全不同的另类洛克人游戏。1代主角是盗贼女头目托伦，她为了替哥哥还债，做起了空中盗贼的买卖。玩家所扮演的托伦要和一群名为“科布”的小机器一起，通过他们的协助，抢劫银行、仓库，溜进遗迹抢夺财宝，袭击牧场……反正专门干点缺德的坏事，损人利己，目标就是为了得到更多的钱。完全颠覆以往洛克人英雄主义的风格，恶搞元素众多，游玩的时候真是别有一番风味啊！



洛克人DASH—钢铁之心

发售日	PS:97.12.18/N64:00.11.22	类型	A·RPG
价格	5800日元	机种	PS/N64

主角改为名叫“洛克”的少年，外形与洛克人相似，他的任务就是阻止空中盗贼托伦的偷盗计划，这与托伦与科布刚好相反。钢铁之心是N64上唯一一款与洛克人有关的游戏，只不过比起塞尔达传说来讲，这种游戏可有可无。Dash2也没什么过人之处，内容大同小异，所以就不展开介绍了。



↑她叫“罗尔”还记得EXE4.5出现的NAVI吗？

←少年洛克发现宝箱。

洛克人力量对决系列—我是计划外的孩子



洛克人格斗版的首作，一开始能选洛克人、布鲁斯、弗鲁德进行游戏。画面做得还成，就是从格斗意义上讲此作真没什么突出的地方，也就是洛克人玩家才会对她有兴趣。虽说是格斗，但还是用枪炮攻

击，说白了等于在打关底，没什么特别有意思的地方。难度也不算很高，与95年的其他格斗游戏相比那差距不是一点点哦。



洛克人力量对决1			
发售日	1995年9月22日	类型	FTG
价格	不明	机种	ARC



↑三个火枪手洛克人版。



↑BOSS都有死角，简单得很。



洛克人力量对决2			
发售日	1996年7月8日	类型	FTG
价格	不明	机种	ARC

格斗版第二代，比一代好不了多少，人物使用数量少，战斗形式单调这些弊病依然没有彻底改变。虽然路线设置了三条，但对于FTG来说这种设置没有实质意义。在战斗中会出现回复HP，或者防护罩等道具，这些算是一个新尝试。但对于一款格斗游戏而言，洛克人力量对决做得还相当不够，个人觉得两款游戏都是为洛克人fans开发的，一般人很难被这种层次格斗游戏所吸引。



←比一代多出一个人物可以选择。

→三条路线让玩家自选。

曾经的BOSS，今日EXE的NAVI

在结束洛克人编年史介绍前，特别为广大洛克人EXE玩家制作“曾经的BOSS，今日EXE的NAVI！”看看以前那些在洛克人中充当BOSS的NAVI是什么样的，呵呵～(左为原洛克人中的BOSS形象，右为现EXE4.5中的NAVI形象)



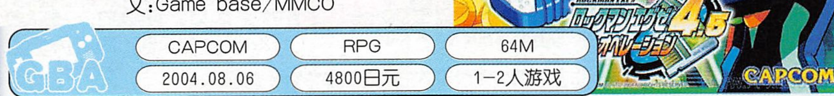


结语

CAPCOM也许没想到，这位以“rock”摇滚为名的少年，竟然能“茁壮成长”17年。而且看势头，新开发的EXE系列与X的RPG版本都得到了不错的反响，这些新思路与新方向奠定了洛克人今后几年也将长盛不衰，枝繁叶茂。虽然其中有几个系列已经完结，不再打算出续作，但我相信在以后其他新开发或已经产生的新系列中，他们还会再次与我们见面。当我告诉一位网友，洛克人第一作发售于1987年时，他惊呼：“哇啊，看来洛克人年纪比我还大啊……”的确，当今许多游戏都已经随着时间的流逝成为了“高龄”游戏，高龄游戏所面临的最大难题就是“创新”，无创新这些游戏就会成为历史的尘埃，被人慢慢地淡忘。洛克人的多路线发展，多渠道模式为他在游戏界打下扎实的基础，随着NDS与PSP发售临近，洛克人肯定会选择合适的平台再次扩展自己的领域，在新土地上留下自己的脚印！

洛克人EXE4.5 真实作战全攻略

文:Game base/MMCO



 玩前教学 

正式游戏前的载入过程:

进入游戏会让大家设定时间、日期，这对使用ROM的玩家来说没有多大用处，随便设定就行了，如果是玩正版的玩家那就根据自己的需要设定就行了。然后是取名，按右边的“きごう”可以切换到英文和数字。

这样起个英文名自己还能看懂，当然了，懂日语的玩家可以随便用假名起，目的就是要能在游戏中看到自己所起名字的代号。接着是选择性别，“おとこ”是男性，“おんな”是女性，别选错了，哈哈。性别后当然是“年龄”了，大家可以按上或下来调整。然后是“职业”，随便选没关系。确认下刚才填写的所有内容后，就让玩家选择人物，一开始只能从“洛克人”，“罗尔”，“气力人”，“数字人”四个NAVI中选一位。无所谓先选谁，所有人的主线攻略都完全一样，只是有些特技不同而已，本攻略先使用“洛克人”，选好人物load完毕后游戏正式开始。

下线操作说明:

下线模式指令	
A键	进入菜单，确定
B键	退出菜单，取消
L和R键	与NAVI对话
START键	进入菜单
左右方向键	切换下线模式菜单 状态窗口与日历系统

下线模式菜单说明

名称作用	备注
参加已报名的锦标赛	只有星期六、日才会出现
上线开始网络冒险	无
更改装备	チップフォルタ:更改芯片 R：更改按R键的武器 L：更改按L键的武器
查看芯片资料	得到的芯片才能查看
查看已经收取的邮件	收到邮件会有提示音出现
通信对战	第一项是4.5与4.5之间对战 第二项是4.5与4之间对战
记录游戏	无
つうじょうメール:通常邮件 エントリーかくにん:报名确认邮件 ミッションメール:检索人专有选项 オフィツャルしれ：布鲁斯专有选项	

按左可以切换到“状态窗口”:

カップ:获得奖杯数

クレジット:金钱

バクのかけら:BUG碎片数量

たいせんせいせき:对战成绩

按A可查看玩家获得的“キーアイテム”。

按右可以切换到“日历系统”，此系统对中国玩家作用不大，所以就不做介绍了。

刚开始游戏，就会听到“嘀嘀”的响声，这个就是收到邮件的提示声音，大家进入邮件

菜单会发现如图：

つうじょうメール 

在“つうじょうメール”有个黄色的小信封闪闪发光，这就说明你有新的邮件还没有读过，进入此选项又会看到如图的第一封邮件：

I. P. C.　お客さまかくい　NEW

因为往后邮件有好几封，为了不让玩家混淆，每封未读的新邮件旁边都有黄色的"NEW"字样区别开来。读一下这封邮件，内容就是告诉玩家报名参赛在星期一到星期五的6点到24点，锦标赛分白银、黄金、官方三种等等基础知识。注意游戏起初NAVI会不断地问你擅长的科目啊，喜欢的人啊等等问题，会让玩家输入文字，随便键入就行了，对游戏没有任何影响，每回答一个问题在自己的主页就会出现与此问题对应的绿色小NAVI。看完邮件后就要进入网络冒险了，按“アラグイン”选“はい”上线。

上线操作说明：

上线模式指令	
A键	与其他NAVI对话，检起道具，确定
B键	取消
B+方向键	快速行走
L键	与NAVI对话可得知下个该完成的任务
R键	退出网络，返回下线模式
START键	开启上限模式菜单

上线模式菜单说明	
名称作用	备注
使用辅助芯片	辅助芯片功能 请看攻略中介绍
更改装备	チップフォルタ:更改芯片 R:更改按R键的武器 L:更改按L键的武器
查看芯片资料	得到的芯片才能查看
查看已经收取的邮件	收到邮件会有提示音出现
关键道具	要的道具或者是重要道具
 记录游戏	无

つうじょうメール:通常邮件
エントリーかくにん:报名确认邮件
ミッションメール:检索人专有选项
オフィツャルしれ：布鲁斯专有选项

左上角的“100”表示玩家AVI现在的HP。



右上角表示的就是日期和时间，右下角表示的是目前所在网络的地址，图中显示为“MMCOのHP”，这里是玩家的主页，是由一开始所取的名字决定成的，如果玩家叫"ALIN"，右下角所出现的就是“ALINのHP”，里面会出现绿色的小NAVI，玩家可以在里面更改自己的资料，不懂日语的玩家不建议去改，没有什么特别大的意义。

走出自己主页，就到“インターネット1（互联网1）”，发生强制战斗，战斗方法教学。

战斗方法：

第一步：选择首先要对付的敌人。

第二步：选择与敌人的战斗位置，如图：



1到5代表我方NAVI所站的位置。战斗中正常情况下我方NAVI和敌人各自拥有3X3的活动范围，红色范围代表我方，蓝色范围代表敌方。假设大家选数字“3”，那我方NAVI就会站在3的位置，只要没有障碍物，NAVI将自动选择地点回避敌人攻击。第一步到第二步之间可以按以下键：

上，下键	选择敌人进行战斗
R键	查看芯片功能
L键	逃亡，成功率不高

第三步，选定战斗距离后就开战了。

战斗画面及芯片使用解释

这次的掌机迷是不是水都守护神的限定版，太帅了！这次介绍的《SD高达FORCE》怎么到处看不到，我可是个超级ACT迷呀！
耿之炜；14；男；200011；兴趣：口袋、特3、光明之魂　　雪人：现在应该已经可以买到了！这个游戏是8月的新作，这期就有相关攻略。



最上方写有“CUSTOM”字样的可以理解为“能量槽”。而最下方的就是玩家所有使用的战斗芯片，在战斗时芯片总共可以用30张，可在战前通过“そうび”指令选择合适的进行组合。芯片的使用就要靠最上方的能量槽。能量槽分三个阶段，第一阶段为黄色，第二阶段为蓝色，最后的阶段就为红色。这三个阶段也就把战斗芯片分为三类，一种是标准芯片，一种是MEGA芯片，另一种就为GIGA芯片。战斗中，标准芯片在能量槽的黄色状态下就能使用，大家会看到能使用的芯片呈黄色。MEGA芯片则需要蓝色状态，GIGA芯片需要红色状态。没有达到该芯片需要的能量槽时，芯片呈现黑暗状态，达到使用要求后会听到“叮”的一声提示音，芯片就会呈现出所对应的颜色。能量槽会自动恢复，但速度较慢。大家可以通过攻击敌人来提高能量槽的恢复速度。按SELECT在战斗中可以发动P.A，P.A就是通过特定的芯片组成威力更大的芯片攻击，详见攻略的P.A专门介绍。在敌人攻击瞬间用芯片反击它，就能得到反击指数。同时击破两个以上的敌人就能得到双数指数。能量槽的多少也是战后的评价之一。三个指数加上所受到伤害的数值多少与所用时间就构成战后评价，战后评价最高为S级，S级评价的奖励就是除了得到金钱与道具，芯片外，还能额外获得珍贵的“バクのかけら（BUG碎片）”。

战斗开始后按键功能就完全变了，

战斗指令2介绍	
A键	使用芯片，但能量槽没到要求时会失败
B键	随机更换三张新的芯片，需要4分之1的能量
左，右键	选择芯片
上键	开启选择敌人窗口，此时按L可以逃跑
下键	开启选择战斗位置窗口，此时按L可以逃跑
L键	使用L武器
R键	使用R武器
START键	暂停
SELECT键	发动P.A

战斗胜利后，就会出现评价画面，如图：



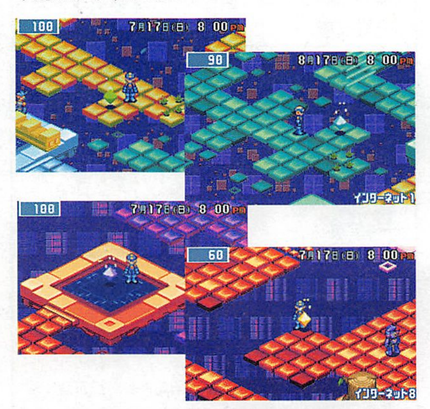


“デリートタイム”指的就是打败敌人所用的时间，“バスティングレベル”指的就是战后评价。先前说了影响战后评价的几个要素，大家可以看到，左图与右图都为打倒同样的敌人，但左图的评价为5只能得到100金钱，而右图的评价为7，就能得到一张芯片。评价越高，得到的物品也就越好。大家争取在战斗中多利用芯片制作反击，双数评价吧！

战斗中还有地形和障碍物讲究：

	地形	说明
	平地	最为普通的地形
	裂地	走上一格就会成为空穴，一段时间后会恢复成平地
	空穴	此地形不能行走，不会恢复成平地
	冰面	在上面走特别滑，不能攻击
	草地	树木人在上面可以恢复HP，有些芯片只能在草地上使用
	毒沼	走上去就会掉HP，敌人也是

战斗教学完后，大家就能自由活动了。在互联网内，可以见到四种菱形方块，这其实是网络内的虚拟资料，我们可以把它理解为RPG中的宝箱。如图：



绿色资料内为一般道具和芯片，其中也包含洛克人、罗儿、数字人等角色提升HP的重要道具，还有BUG碎片，也可能是敌人，每次每

个区域随机地点出现两个。蓝色资料内有大量金钱或较好的道具与芯片，位置固定,取得后就不会再出现。金色资料是专门提升角色攻击力的，也是某些角色提升HP的道具,位置固定，取得后就不会出现。紫色资料需要先使用道具“オ—プンロック”后才能开启，里面有珍贵道具或芯片，位置固定,取得后就不会出现。




主线攻略开始

白银锦标赛

攻略目的：取得白银锦标赛报名权，然后获得胜利，得到道具“Sライセンス”。

地点译名：インタ—ネット1（互联网1），インタ—ネット2（互联网2）……依次类推。

主要路线：互联网1→互联网2→互联网4，“カットキ—”→互联网3，“じゅけんひょう”→互联网1→互联网3，“见习ライセンス”，报名→下线，收邮件参加白银锦标赛。

需要道具：无

从互联网1左上通道进入互联网2。互联网2左下绿色通道尽头有一扇电子门和一个传送装置，如图。



电子门还开不了,但传送装置进入后就可到“电气コンロの电脑（电气炉的电脑）”，这里可以参加免报名的网络锦标赛，水平等于白银锦标赛，大家可以在这里热身，不过这种比赛有时间限定,只有在“上午9:00—10:00”，“下午1:00—2:00”，“下午4:00—5:00”，“晚上8:00—9:00”四个时间段才能比赛，以后的网络比赛同时有这个限制，获胜的话可以得到重要道具“シルバチックト”。虽然此道具也能开启互联网4的电子门，但是只能使用一次。继续主线剧情,从互联网2的橙色通道往上,会遇到数字人挡路,和他交谈后开始小游戏。

数字人小游戏



此游戏异常简单，就是做小学生的加、减、乘、除的四则运算数学题。每个数字最多可以重复用两次，我相信各位都应该轻松搞定吧。

游戏成功后数字人就会"嗖"地一下消失,来到互联网4。互联网4蓝色平台旁有个NAVI。



和他对话后选“かう”就能花500金钱购得重要道具“カットキ—”,作用是开启刚才互联网2左下通往互联网3的电子门。通过互联网4上方来到互联网3，内有芯片出售，有条件可以买点，往左绕上去可以看到两个柜台,和右边一个柜台内的NAVI对话,花690元可以得到“じゅけんひょう”。回到互联网1，在开始处左边的电子门就能被开启了，进入后又到一柜台，如图：



和他对话选"やるぞ"就要开始答题了,一共十题，在三个答案中选择正确的一个答案就可过关,答案为"3,2,1,3,2,2,3,2,3,3"。别选错了,不然要花100金钱重新考试。全部10题答完后，又给玩家出难题了,要取得一张87号芯片"ビッグハンマ—1",这张芯片打倒互联网3或4中出现的拿铁锤的金属人就能得到,战后评价6以上的话出现率更高。得到此芯片后再回来与他对话两次,随后回到互联网3那个右边柜台,与里面的NAVI再次对话,就能得到"见习ライセンス"。跑到左边柜台,日期必须是星期一到星期五,否则柜台里没有NAVI,花500元就能报名参加白银锦标赛了。下线，就会听到新邮件的声音,进入查看邮箱,发现上下各有一封邮件。通常邮件里为"タップマンにごぢゅうい",希望我们解决互联网三内的"タップマン(陀螺人)",一定要看下。报名确认邮件中的为“シルバ—Tとうろく”,这就是白银锦标赛的参赛资格证。现在就能参赛了,不过一定要星期六或日,其他日子不行哦。打败白银锦标赛里的任何一个NAVI，只要战后评价在6以上，就能得到此NAVI的卡片。获得冠军后“Sライセンス”入手。还



能让大家抽取一张芯片。白银锦标赛部分结束。

黄金锦标赛

攻略目的：取得黄金锦标赛报名权，然后获得胜利，得到道具“Gライセンス”。

主要路线：互联网3，打倒陀螺人→下线，收邮件→互联网5，打倒电光人→下线，收邮件→互联网6→互联网7，打败影带人→互联网8，报名→下线，收邮件，参加黄色锦标赛。

需要道具：Sライセンス

获胜后，就会得到一封邮件，名为“ダークロイド”，看下就行了。上线，来到互联网3最左上也就是白银锦标赛报名处左边的平台，在图的位置遇到邮件中所写的陀螺人。



战后评价7以上可以得到陀螺人的芯片。打败他后下线又收到一封邮件，名为“ダークロイドあんやく”，看一下，上面说互联网5有个坏家伙。注意，这些邮件一定要看，不然BOSS们是不会出现的。看完邮件后来到互联网4，右边蓝色平台的电子门现在可以用“Sライセンス”打开了，进入就是互联网5。



在互联网5的这个位置可以碰到邮件中所说的“坏家伙”，其实就是“スパークマン（电光人）”，打败他后下线，又会收到一封新的邮件，名为“なぞのオペレーター”，打开后看下，内容是说互联网7又出现了捣乱的NAVI。上线通过互联网5左边紫色的通道就能到达互联网6，互联网6有道具出售，其中“オープンロック”可以开启紫色资料，有条件可以买一到二个放着，走到最上往左绕上去就会看到金属人，与他对话选“はい”开始他的小游戏。

金属人小游戏

金属人小游戏有点讲究。游戏中，按B可以发射火炮，可以对付那些带头盔的小家伙。一直按住B则可蓄力攻击，蓄力分三档，蓄力时间越长攻击范围越广，这是专门对付那些大个子的。金属人一共有三格HP，如果碰撞到一个敌人就扣一点HP，没有及时消灭敌人的话会自爆也扣一点HP，多利用蓄力大范围攻击是关键。游戏中会出现金钱与BUG碎片，有机会就拿，没机会就放弃，不要为了这些送命。游戏最后会出现一个褐色的大家伙，一般攻击对它无效，只有先在远距离的时候连按B用小火炮攻击，再接近它用蓄力攻击就能粉碎了。



赢得金属人游戏后来到互联网7。在这里要与刚才邮件中所说的NAVI交战，此NAVI的具体位置在左下角。这次对手是“ビデオマン（影带人）”，打败他别下线，继续往右走到互联网8。在互联网8中央大平台右边就是黄金锦标赛的报名处。与报名NAVI交谈后，他要求玩家去找三个NAVI战斗，得到三个道具，选“はい”答应他的要求。走下报名处对面的楼梯往左再往上，就能在一个长方形平台上遇到三个NAVI。与三个NAVI作战，满足他们的条件后就能得到道具。第一个绿色的NAVI要求你在30秒内打败他，成功后得到重要道具“ゴウカクデータA”；第二个紫色NAVI要求你打败他后的评价要为“8”，成功后得到“ゴウカクデータB”；第三个女性NAVI要求你战斗结束后必须得到芯片，成功后得到“ゴウカクデータC”。收集齐三样道具后再去与黄金锦标赛报名处的NAVI对话，他又提出要求，“敲诈”玩家20块“バクのかけら（BUG碎片）”，没办法只能给他……“贿赂”报名NAVI后，就能得到黄金锦标赛的资格了。另外，在互联网8的左下角有烈风人把关，与他交谈会进入小游戏。





烈风人小游戏

烈风人游戏的关键在于看烈风人的颜色。当烈风人发光呈绿色的时候，马上按一下B，再发光时再按一下B，慢慢地龙卷风就会变大，

求医：我班某同学因玩《晓夜》走火入魔，成天认为自己是吸血鬼，把学校当作混沌世界。冯科桦：14；男；832000；新疆石河子市一中初三2班；兴趣：玩GBA、PS2、看《PG》 雪人：这个，各位读者大人也快来帮忙想想办法吧！

最后会发红，在龙卷风呈红色，在那一瞬间按A把小NAVI甩出去游戏就算成功了。注意，如果没在烈风人发光时按B，龙卷风就会变小。越到后面发光间隔时间就会越短，注意调整。



小游戏胜利后进去就能到“こわれたラジオの电脑（坏收音机的电脑）“。这里可以参加水平相当于黄金锦标赛的网络比赛，胜利后得到“ゴールドチッケト”，此道具能开5层的电子门，但只能使用一次。另外在此处左边的机器里可以用5张芯片随机换取一张新的芯片。玩会就可下线了。

下线后立刻收到两封邮件，通常邮件内为“オベレーターはっかく”，浏览一下，内容为互联网9出现图谋不轨的NAVI，等下准备去解决。报名确认邮件中为“ゴールドTとうろく”，这封邮件就是黄金锦标赛的资格认定。选择双休日进行黄金锦标赛，获胜后取得“Gライセンス”。还可以抽取一张芯片，黄金锦标赛部分完。



消除黑暗NAVI

攻略目的：消除所有黑暗NAVI，然后获得开启通往官方锦标赛的报名点的两把钥匙“マイナスキー”和“プラスキー”。

主要路线：互联网9，打倒燃烧人→下线，收邮件→互联网10，打倒剑道人→下线，收邮件→互联网11→互联网12，打败结冰人→下线，收邮件→互联网9→互联网11，打败4个NAVI→互联网10，打败黑色NAVI，“マイナスキー”→互联网9，得到“プラスキー”。

需要道具：Gライセンス。

黄金锦标赛结束后立刻就能收到一封邮件，名为“ダークロイドはっけん”，看下即可。上线，还记得那封需要我们去解决互联网9捣怪NAVI的邮件吗？



现在就通过互联网5下方的楼梯到互联网7，用“Gライセンス”开启电子门就能到互联网9。互联网9右边有用BUG碎片交换高级芯片的地方，在最左上。

左上角处可以碰到上次那封邮件中所说的黑暗NAVI，“バーナーマン（燃烧人）”，打败他后下线，收到新邮件一封，名为“つじぎりじけんはっせん”，阅读后得知互联网10内出现黑暗NAVI。



上线，通过互联网9左上的出口来到互联网10。互联网10中间有一条橙蓝相间的路，沿着这条路再往上走，就能看到一个传送平台，在平台上就有黑暗NAVI。



就在图的位置可以碰到黑暗NAVI“ケンドーマン（剑道人）”，干掉他后别下线。大家可以先进入那个传送装置，来到“トイレの电脑1（厕所电脑1）”，往右可以到厕所的电脑3，里面红色的机器可以用10张芯片随机换一张芯片。往左来到厕所的电脑2，内有个金黄色的小NAVI，与它对话就能改变主页的背景。传送回互联网10，往前走就会看到检索人，与他对话可以玩小游戏。

检索人小游戏

与检索人对话后选“はい”，然后回到互联网2，记住当中决不能下线，否则就要重新与他对话才行。到互联网2前记录，因为万一游戏失败又会回到互联网12，走来走去很麻烦。到互联网2后游戏自动开始，其实很简单，就是在规定时间内把所有小兵都消灭就行了。按B可以加快瞄准速度，按A射击，注意红色小兵逃跑速度很快。



检索人游戏成功后，他就会自动消失，进入后就是互联网12，先下线，收到邮件，名为“ひょうてんかの世界”，读一下，内容为互联网12中有黑暗NAVI。按刚才的路回到互联网

12，走上楼梯再下楼梯就会看到一个传送平台，上面就有邮件中所说的黑暗NAVI。



此NAVI为“コールドマン（结冰人）”，打败他后所有的黑暗NAVI就全部清除了，下线，收到邮件，名为“トーナメントへのさそい”，看一下，内容是让我们去互联网9与一NAVI对话，取得进入报名点的方法。按照邮件所说来到互联网9，与正中的红色NAVI对话。



选两次“はい”，他说要去互联网11与互联网10找几个人对战胜利后才能把通过报名点的钥匙给咱们，这些NAVI还真会玩弄人，那我们只有照办了。这几个人找起来挺麻烦的，大家注意看下面的攻略。先按上次的路来到互联网12，在打败结冰人的平台旁有两条路，往下面一条路走，如图，就能到互联网11，打败里面三个紫色NAVI和一个黑色NAVI就行了。



现在要去找互联网10的NAVI了。首先从互联网11的右上走，会遇到冰雪人，与他交谈可以玩小游戏。

冰雪人小游戏

就是打方块，非常简单的游戏。每张芯片都有不同的攻击范围，如果出现三张一样的芯片就会发动P.A，全版面消掉。被敌人攻击三次就算输。



游戏成功后进入冰雪人身后的出口，来到互联网12的另一边，上楼梯往左走到尽头又见一个楼梯，下去后就能到互联网10，在里面可以找到黑色NAVI一名。



打他前记录，因为要连胜五场才能赢他，获胜后得到重要道具“マイナスキー”。回到互联网9与红色NAVI对话，就可得到另外一把钥匙“プラスキー”。接下来就要去参加官方锦标赛了。不过在这之前，大家可以去互联网11左边的传送平台。



进去后可到“れいぞうこの电脑（冷藏库电脑）”，里面有水平相当与官方锦标赛的网路比赛，胜利后可以抽到很不错的芯片。

官方锦标赛

攻略目的：在内联网打倒阴影人，取得官方锦标赛报名资格，然后获胜得到奖杯一个。

主要路线：互联网12，与报名NAVI对话→内联网1→内联网2→内联网3→内联网4，打败阴影人→互联网12，报名→下线，收邮件，参加官方锦标赛→奖杯一个。

需要道具：マイナスキ一和プラスキ一。

得到两把钥匙后可，就要去互联网12分别开启所对应的两扇门。从互联网11进入互联网12，上楼梯走一段后会看到一个平台。



进入此传送平台，就能来到互联网12的下方，沿着橙蓝相间的路走上去就会发现一道激光门。

调查一下，门上的+号就会亮起来，说明成功了。再从互联网10通过另一个出口进入互



PSP与NDS的文章应放在最前面，这才是时下重头。另外月旦评怎么没了？于读者；16；男；200433；上海市杨浦区佳木斯路远东一村8号101室；兴趣：玩SP、足球、柯南　阿蛮：为了能为大家提供更多的游戏信息，月旦评已经被“月间搜查线”所取代了，希望大家能够喜欢。

联网12，上楼梯后通过移动地板往左走也可以看到一条橙蓝相间的路，沿这条路走进去就能到第二扇门处，调查一下激光门就会消失了，上面就是官方锦标赛的报名处。



与报名NAVI对话就能打开右边电子门，进去就是内联网1。内联网1中先往左，再往下的位置。



这里有个分支点，我们先往下走，再往右边走就会看到一个红色传送装置。

传送进入后就来到“はいきょの电脑1(废墟电脑1）”，往上走就能到2，会看到燃烧人挡路，与他对话选“はい”，就能玩他的小游戏了。

燃烧人小游戏

对燃烧人对话后选“はい”，回到互联网1就能玩此游戏了，注意中途不能下线，只有走到互联网1才能玩，到互联网1入口时别忘记记录，不然失败就要重新走了。这个游戏就是检索人游戏的火炮版，操作与检索人的游戏一模一样，不过就是射击的范围大了，可以群歼敌人。但注意不要打中走在敌人之间的NAVI，不然会停5秒钟。



成功后回到废墟的电脑2，燃烧人消失，这条路就会被打通了，好了，别往前走，回内联网1，在分歧点的位置向左，往上，往右再往下。



在图的地方顺着箭头往下，走进去就能发现个天蓝色的传送装置，传送到另一个地方后往右看到分岔路口后往上就能来到内联网2。内联网2一开始就有三个肩头，往左边肩头走，再往右拐看见一个平台，往平台左边的路一直走就看到一扇电子门，用“Sライセンス”打开，进入内联网3。内联网3一开始有个平台.前后左右都有路，先往前一直走看到一红色传送点，进入后来到“パイプオルガンの电脑（管风琴电脑）“，这里有与黑暗锦标赛相同水准的网络比赛，有兴趣可以尝试一下。回到刚才那个平台往左边的路走，见一天蓝色传送点，进去后先往上，再往右下楼梯，拐个弯上楼梯就能到内联网4。内联网4路线很简单，里面会找到一口棺材。

调查后发现最终BOSS“シェードマン(阴影人）”，铲除他后就能去互联网12报名了。别按原路返回互联网12哦，还记得废墟电脑吗?现在就能从那里内联网4直接回到内联网1，废墟电脑位置在棺材的右下楼梯。



打败阴影人后，这扇电子门就能开了，进去就是废墟电脑3，刚才我们已经把燃烧人的小游戏玩通了，所以现在可以直接通过废墟电脑回到内联网1，哈哈，便捷吧！再去与互联网12，与报名NAVI交谈选“はい”参加官方比赛！下线，收到确认书，选择双休日进行比赛吧，获胜后就能得到一个金灿灿的奖杯！



游戏还可以继续哦，大家发现多了两个新NAVI可以选择吧！呵呵，超多隐藏部分请看热脑研究吧！攻略到此结束。

VBA玩EXE4.5教学



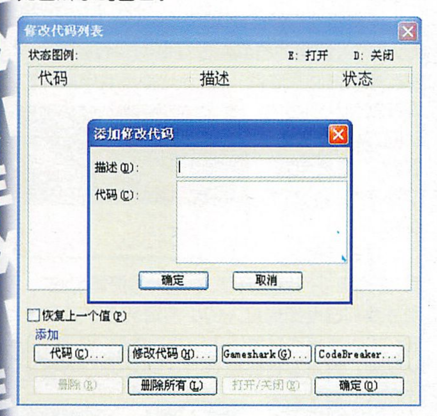
用VBA模拟器玩此游戏的各位可要看清楚这个教程，不然可玩不了哦。当然了，买正版游戏的玩家可以直接看攻略部分。

用模拟器打开ROM，开始游戏，进入下线画面后按左到日历画面句会死机，如图：



而且画面顶部计时器显示的是“00/0/0[日] 0:00AM”。

这是ROM的小问题,因为EXE4.5是需要"实时时钟"的,虽然开启VBA自带的"实时时钟"后日期与时间会与电脑中的时钟同步,但似乎并不能解决星期问题,总是星期日,而EXE4.5的锦标赛需要在星期一到五去报名,所以我们只有利用金手指去修改日期和时间。金手指的使用方法为"修改—修改代码列表",接着点击窗口的左下角有"代码"选项,出现如图所示的窗口。



在里面分别输入金手指代码,代码如下:

年份代码

0200F85A:0a

其中a代表年份,2004年的话a=4;

月份代码

0200F85B:0b

其中b代表月份,由于是16进制,因此1月份的话b=1,12月份的话b=C

日期代码

0200F85C:xx

其中xx代表月份,由于是16进制,因此1日的话xx=01,31日的话xx=1F

星期代码

0200F85D:0c

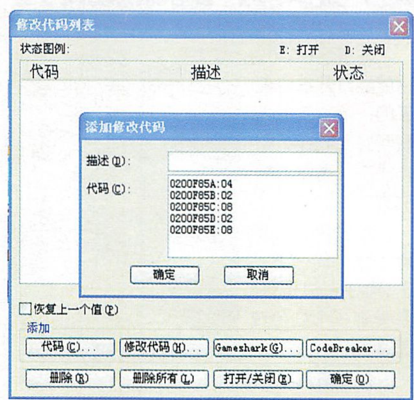
其中c代表星期,周日的话c=0,周六的话c=6

小时代码

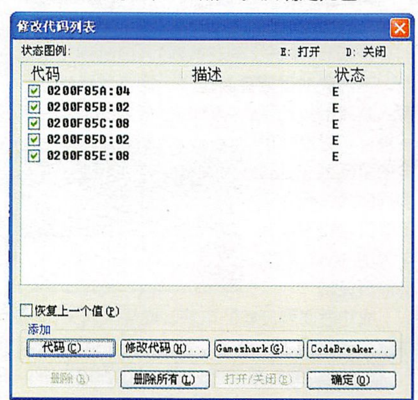
0200F85E:yy

其中yy代表小时,由于是16进制,因此0点的话yy=00,23点的话yy=17

分钟改不改无所谓,所以就不详细说了。我们选择其中的代码,组成自己需要的时间,键入刚才的"代码"窗口内,如图:



图中键入的是"0200F85A:04"、"0200F85B:02"、"0200F85C:08","0200F85D:02"、"0200F85E:08",这几个代码,分别对应为"2004年","2月","星期二[火]","8点"。按确定如图



在修改代码表中就会出现刚才键入的几个代码,然后再按右下的"确定"。重新启动游戏,进入游戏就可以看到顶部的计时器已经变为:"04/2/8[火] 8:00 AM",就是2004年2月8日,星期二,午前8点。与刚才所输入的代码所表示的完全一样,这就代表金手指输入成功了。

再按右看看原来会死机的日历,如图所示:



不会死机了吧，一切正常。好了，如此就能顺利进行游戏了，大家可以利用代码修改自己想要的日期和时间。用ROM玩的各位只能使用金手指才能通关，千万不要用模拟器自带的“实时时钟（real time clock）”功能，永远都是星期日，根本不能报名参加锦标赛，切记。如果先使用金手指，然后又使用“实时时钟”功能的话，ROM自带存档会消失，只能重头再来，反之亦然。还有两点需要提醒下各位：

1.金手指修改后，要随时用模拟器的即时存档功能记录哦，不要只用ROM来存档。如果先使用了金手指，重启游戏后又不使用金手指了，ROM存档就会消失，所以结束游戏前要用模拟器存档一次，再用ROM存档一次，以免存档流失。




2.许多玩家用了金手指后，却不能报名参加比赛，我这里详细说明下。如果大家在报名时日期为星期六或星期日的话，那报名点是不会出现NAVI的，如图：

而这时玩家就需要把日期改为星期一到五的某一天，如图：

虽然大家把星期改为星期二了，为什么NAVI还没出现呢？这个我也不清楚~哈哈（别K我~），不过大家把月份改掉，比如图上是8月，我们改成7月，这时画面会突然暗一下，然后NAVI就会出现在柜台里了，如图所示。



这样大家就能报名了。但有些玩家到这里依然报名不能，与NAVI交谈会出现如图的一句话：

キョウの トウロクは
シュウリョウしました！！

这句话的意思就是："今天的受理已经结束了!"，别担心，只要你在原地先用ROM自带的记录功能保存进度，然后重启游戏再读取记录，NAVI就会受理你的报名了。有没有报名成功就看报名NAIV与你的对话中最后是否让你选择“はい”或“いいえ”，有的话选“はい”就能报名成功了，注意报名不是免费的，所以身上要备点钱。

全NAVI一览！
详细解析请看热脑研究！











































传说的斯塔菲3



文/陈海

GBA

NINTENDO	ACT	128M
2004.08.05	4800日元	1-4人用

作为任天堂的招牌明星中，斯塔菲并不像其他的明星皮卡秋和卡比那样拥有超人气的杀伤力。但是他也出到了第3作，且采用了128M的大容量。但是游戏的内容在一周目的时候比较简单，只有到2周目的时候才会觉得有点难度，也许这也就是给MM玩的游戏的通病吧。而且也没太多的隐藏要素，虽然有大量的服装可是那些服装全部可以通过在商店里购买，或是从剧情中得到，还有一部分要通过了小游戏才能拿到。不过MINI GAME可以4人联机比较有趣。



操作介绍

■ 共同技能

	十字键……左右移动
陆地	A键……跳跃
	B键……攻击 按住为加速
水中	A键……加速水中的移动
	B键……攻击

■ 斯塔菲专用技能

缓落：跳跃的途中按住A，缓慢滑行增加落下的水平距离。

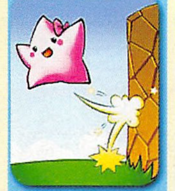
2段跳：在跳跃的途中再按一次A，第2次跳跃，跳跃的高度自然增加。

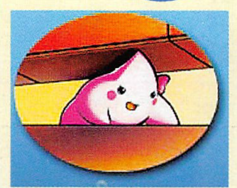
快速移动：(水中）按方向键加B，左右和下可以快速移动，按上则浮出水面，提高高度3级的时候可以击穿一些破旧的墙壁。

■ 斯塔比专用技能

爬行：按住↓+←或→，可以通过矮小的地方。

三角跳：跳跃途中接触到墙壁后按B+墙壁的方向 大大增加跳跃的高度。只是有的墙壁不支持。







交通工具

ホッピソグ
——"袋鼠"

可以弹得很高，但是也要注意被敌人碰到。A键弹跳。



因为《掌机迷》我认识了个朋友，因为《掌机迷》我失去了个朋友。我想通过《掌机迷》对她说一句话："明，我知道你一定买了这期《掌机迷》，所以我想告诉你，我还是原来的我，不敢也不想再去变成以后的我，真的，我好难受……"



ホッピソグ改——"袋鼠"改

较之前的"袋鼠"来说只弹跳更加高，且还可以飞行。A键弹跳，B飞行，在弹跳的途中进行平行飞行。



きぐるみ（おばちゃん）——肥猪机器

绵羊机器的进化型，相对以前的来说，恐吓的面积更加大些。A键吓人，B键加速　。



パカラ——骑马

强制性的前进，悬崖的距离有的比较远，所以在边缘再起跳比较保险。B键跳。



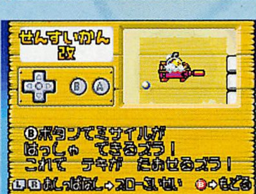
←きぐるみ(ヒツジ)——绵羊机器

可以将一些尖锐的敌人吓成可以踩的。A键吓人，B键加速。

→パカラ改——飞马改

可以飞行，但是距离和维持的时间都不是很强。A键飞行，B键跳。





←せんすいかん改——潜水艇改

可以发射炮弹消灭前面的敌人。A键开灯，B键开炮。

→せんすいかん——潜水艇

可以照亮周围黑暗的地带。移动起来比较缓慢。A键开灯。





攻略指南

1-1: 基本全是教学篇，路牌教你如何游戏，玩过前2作的人可以直接跳过，新手的话还是看看吧。

1-2: 开始了真正的冒险，一开始不能旋转攻击，只能一直往下走，遇到海螺之后才可以进行攻击。这样可以消灭水中拦路的砖头和敌人，开辟出新的道路，水中的砖头击碎后有的可以拿到星星，蓝色的砖头可以推一段距离。

1-3: 场景换到了陆地上，下面的水是可以下去的，里面也有很多的星星等着我们拿。第2个场景那里可以进行缓慢的降落了，这样下落的水平距离会增加很多，这样才能进入右上的门。台子上的螃蟹有点讨厌，落下的时候要注意些，2只鲨鱼前的水中，攻击下面的鲨鱼后，它会停止一段时间，趁这个时候到右下那里去吃星星。

1-4: 到达第2个场景后操纵人物终于换成了妹妹斯塔比，进行冒险。水中鼓着肚子的鱼等靠近它的时候它便膨胀起来，将你弹出去。之后水中有5只在一起的鱼，连续消灭几只后就能得到星星，若连续消灭5只就能得到大的星星，浮出水面后再下去，还是能看到那几只鱼，这样可以反复无限的拿星星。第3个房间里，







孙峰：18；男；118105；辽宁省石器时代；兴趣：SP、PS2、PC
雪人：朋友之间总会有些磕磕碰碰，但是只要是真正的朋友，就一定还会走到一起来的！

尽量将水中的砖头全消灭，后面才不会再回来跑冤枉路。遇到海螺BOSS后，妹妹斯塔比用探照灯照它10次，按A可以加速移动，之后和哥哥斯塔菲会合后一起去和BOSS战斗。

第1个BOSS没什么难度，要攻击它的身体。注意当它旋转的时候不要去碰它。

2-1：水肿出现了铃铛，碰到所有的铃铛后，相应的珊瑚就会解除，就能吃到那些藏在里面的东西了。



2-2：敌人变得强大了些。水中2只眼睛的敌人靠近它的时候才会出来攻击你，所以经常被打得措手不及。河豚也很讨厌会主动冲过来，而且全身还带刺。只能等到它的刺消失后才能攻击它，上岸后岸上绿色的史莱姆靠近后才会弹跳起来。之后可以坐上弹簧，用它踩爆上面的气球。



2-3：水中的敌人不是很多，进入左上房间后与紫色海贝的交谈后再回到入口按照红色-蓝色-黄色-红色的顺序击打珊瑚后门便会开了。左下的房间里，找到红色的海贝后，再按照红色-黄



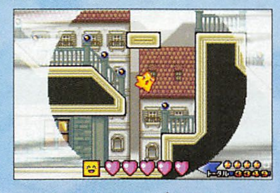
色-蓝色的顺序.门才会开。右上的房间里，找到最后一只绿色的海贝。再按照黄色-蓝色-红色-黄色-红色的顺序。最后的门也开了。

2-4：一开始终于可以操作可爱的妹妹斯塔比了，往右边走，而斯塔菲只能从左边走。追那只电兽，它会一直避开你。如果侥幸碰到的话，只是会让自己头晕。它从门里逃走了之后还会把门关了。只能找其他的出口了，又是敲击珊瑚。和音乐盒对话的时候就能看到正确的顺序。之后就可以和妹妹会合后，一起向BOSS的房间前进。



BOSS：就是刚才那只一直逃跑的电兽。必须要等到它向斯塔菲放电后才能攻击它，不然的话它会躲开攻击。而且它受到一次攻击后便会全身放电，那个时候就要知趣些快点躲开了。

3-1：一开始就有很大的雾挡住了视线，看不清楚前方的路，只要旋转攻击就可以了，那样可以吹散部分的雾，让视野变得更加宽阔。但是也要随时间的增加。雾又会增加，所以只能不停地攻击。

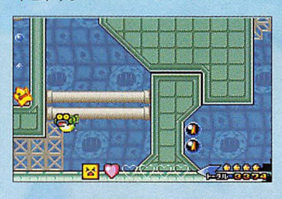


3-2：这关中会出现很多的刀具和叉子。要靠它们插在墙壁上再踩在它们上面往上跳。叉子可以弹跳得很高。但是要是被它们插到的话……之后斯塔菲被叉子加上椅子困了起来，那只能靠妹妹去

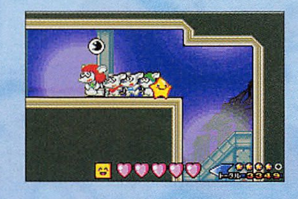


解救他了。进去后，利用爬行技能，将里面的全部3枚炸弹全收齐后，再回去用炸弹将哥哥解救出来，之后从左边上去，里面的浮空的椅子踩在上面后就会下沉，所以只能靠蜻蜓点水的方法跳过去。

3-3：版面会不断的前进。不要被夹到了，要快点前进。在第2个场景里也有出现道具，到上面的时候发现门会自己移动，跟着过去看。却被一只机械鱼吞了进去，被吐出来后把铁球往下推，让机械鱼去咬铁球。让他自食其果，不要把铁球推到墙角了，那样的话就很难推出来了。之后空中的破旧钢轨，很容易碎，要用缓慢的特性踩在钢轨上，这样钢轨才不会坏。



3-4：由于斯塔菲被捉走了，那样又留下妹妹一人进行冒险，本关的目的主要是解救每个房间中的老鼠。它们都被关在房间深处的宝箱里，一共有3只，有的房间里的宝箱里没什么东西。全部找齐后回到开始那里。老鼠们为了感激我们，就把右边的墙壁销毁，这样就能过去了。进去后



七月三大喜事：考入市重点中奥赛班，入手GBA，重买《掌机迷》。另外，建议搞一个保养和修理爱机的专栏，偶的GBA才入手没几天屏幕就刮花了，心疼啊！Adowis；江苏徐州　雪人：嗯，这是个不错的提议，在此栏目产生之前，相关知识请关注软硬兵团！

陆地还是有很大的雾，在深处的宝箱中找到哥哥，之后换上哥哥向BOSS房间冲去。

BOSS：是一只蝙蝠。刀具也会从空中落下插进地板上，蝙蝠冲下来的时候要避开它。之后再攻击它就可以，比较简单的一个BOSS。

4-1：舞台换到冰天雪地里，那么自然而然的地面就是相当的滑了，路上会遇到大的雪球，将它往下推砸碎冰层才能发现新的出口。进去不久后会遇到急流注意水流的方向，别被冲跑了。遇到妹妹后，不争气的斯塔菲把妹妹气走了，那只能快去把妹妹找回来了。



4-2：上去后房间很多，里面全是人物。要按照一定顺序将物品交给特定的人之后才能通过。先到右下的房间里拿到笛子，再交给上面岸上房间里的北极熊。在房间里将所有羊的毛全部剔下来，（光着身子的样子真搞笑）再找北极熊就能拿到羊毛围巾。再交给左上方房间里织毛线的海星交换到一个箱子。拿着箱子到右上房间的深处找到圣诞树换到鹿角。最后再到左下角房间里拿到最后一个道具帽子。再回到一开始那里就能进去了，做成了一个绵羊机械。可以试着乘坐，特技是吓人，把那些刺吓成可以踩的地板。



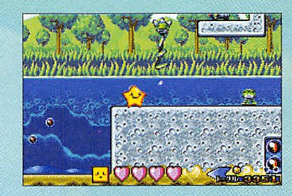
4-3：刚才是哥哥冒险，现在轮到了妹妹斯塔比，场地依然是冰面。下去后遇到章鱼，他们把左边的路堵住了只能从右边走，在最深处又遇到那只章鱼。与此同时哥哥也赶了过来。从左边走注意水中的鲨鱼的刺很容易就被扎到了。用地上的雪球往下推压碎冰层才能有路。之后就能学会2级的旋转攻击，这样就能提高在水中的行动速度。冲出水面的高度也很高。还可以逆流而行。来到深处遇到妹妹经过一翻调解后兄妹终于重归于好了。重新踏上旅途利用冲出水面的高度。进上面的洞里。进去后恰巧遇到了雪崩，真是倒霉，只能快点逃跑了。

4-4：只有坐上带草莓汁的冰激凌，在行进的途中才会被手拖上去再扔上去。不要以为那样就可以了还要注意石像会把嘴张开，要是被吞进去还得重来，在靠近石像的时候就要跳起来，之后转到妹妹那里。妹妹从左边走，同样也是坐冰激凌后面需要推下雪球将冰层压碎才能发现新的出路。最深处与2只SLM对话后转到哥哥那边。这里要运用多种方法才能成功到上层进入门里，之后还得靠带草莓的冰激凌来拖，但是这次的不同在于第1个草莓那里不要打碎草莓，等到第2个那再打碎草莓这样才能到达上层。进去遇到冰块将它往上面的沸水中将它们解救出来就能向BOSS的房间进发了。



BOSS：最难打的一个BOSS，要将它四周的冰块全部打成一种颜色，那样冰块才会消失这样就能攻击它的本体。它放出的雪花很讨厌。

5-1：又是一个版面会自行移动的关卡，水中弹跳的生物很讨厌，在你不在意的时候它会突然出现



突袭你，还有些食人鱼，攻击对它是无效的，只能靠攻击岸上的黄色的树，打落下鸡腿来吸引它的注意这样就能顺利的通过。还有那些拿着带刺的盾牌敌人。不能正面攻击要从后面偷袭它才可以。乘上绵羊机器后吓一次空中的蘑菇之后就能踩了。如果中途受一点伤的话就要从头开始。

5-2：瀑布很多只能看旋转攻击的冲力才能冲上瀑布。水中也有一些小鱼杂兵在挡路，之后跳到平台上后跳在树上过去，注意不能在树上停留很长时间，它会将它的树枝卷起来。第1个瀑布右边的第2个门里的深处交换到铲子再继续往上走到底遇到2只金鱼拿到玩具后再回到妹妹他们那里，就可以往关底前进了。



5-3：陆地上那只带刺狮子很强，不能直接攻击。只能将它关一起，也只有把它关起来才能让门开，在水下攻击牢笼就能将它困起来.进去后右上的房间里学会2段跳，让师傅拿到鱼就可以出去了，之后将所有的狮子全部关在牢笼里最上面的门就开了。



5-4：一开始的上面那里有很多

我是一只小小小小鸟（菜鸟），想要飞呀飞却飞也飞不高（高人），我寻寻觅觅寻寻觅觅一个温暖的怀抱（雪人），这样的要求算不算太高（SP）。苏经宇；18；男；100021；北京市朝阳区松榆东里15楼2单元101　雪人:不高，不高，尽力帮助大家成为高手，是本刊的宗旨之一哦！

星星可以拿，之后进去后，踩在音响上面后墙壁的周围就会冒出几只彩带似的蛇可以踩在它们的上面跳上去，只有10秒的时间，要把握好时间。上去后遇到妹妹，突然地板落下，妹妹也掉了下去，斯塔菲急忙赶去救她，下面的门是关的进不去。只能从右边走，一边操作斯塔比和斯塔菲进行游戏，妹妹这边要注意音响的时间不够用。而哥哥要更加辛苦了。水中的食人鱼很多，从树上打落鸡腿的时候要多打些。上岸后又会被蝙蝠偷袭，最后还要连续10秒内将5只鱼一齐消灭。历尽千辛万苦终于和妹妹又团聚了，一起向BOSS房间进发。



BOSS：一只黄金的螃蟹，比较弱。只会前冲出拳很轻易的就能避开。从下面攻击它就可以了。

6-1：地上会不断的冒出喷泉，可以将斯塔菲推得很高。只是到了后面以后就得小心不要被喷到，被冲上去的话又要多走一段路了，接着富士山火山爆发了（地理课上不是说是死火山吗）喷出的岩浆可以轻松的躲开。



6-2：一开始就得靠推着岩石来铺路。踩在它的上面再2段跳跳到上面的平台。之后遇到马术教练，但是现在没有马。那么只能先去找马了，在深处找到小马后回去就能骑马了，通过后紫色的毒水不要下去，不然下去那会损血的，关底也要把岩石推过去踩着上去。



6-3：本关红色的岩浆也仍然不能下去，之后还会喷出岩浆，之后遇到忍者猫，它出来后妹妹就便去追它，海贝会给妹妹一个袋子，在右上角那里找到它，之后它又跑了，继续追。在左下角碰到它之后它才肯教妹妹三角跳。之后要全靠三角跳才能到达关底。



6-4：依然处在火山里，灼热的岩浆不要掉下去了。岩浆上的石板会被岩浆不断的向上推，踩在上面才能上去，在右下角的房间里可以骑马，里面有大量的星星可以拿，按了铃后就转换到妹妹那里，深处那些白色的石板是可以往外推，只有这样才能抵达上层，岩浆会不断的上涨这时候就要动作快点了，烧到的话又要重来了。



BOSS：一只大乌龟，也不很难，只用攻击他的底部就行了，其他的地方攻击了是没什么用的，他从背上喷出的火焰不是很难避开。

7-1：一开始便有很多的急流，只能靠冲击前进。进去后全场黑暗，攻击右上方沉睡的照明灯，就能照亮，但是过一段时间就会消失回到黑暗。进去后能试坐潜水艇，按A照明，注意墙上的刺，被扎到又要从头开始。往下压的海绵也要注意，不要卤莽行事。



7-2：红色的铁球便是出入口，进去后攻击中间的转盘，就能换到另外一个入口，虽然开始的场景的是一样的。但是出口是不一样的，之后右下的房间里也有骑马，这次要比上次难了些，距离变得大了些，从边缘跳才可以到达对面。



7-3：水中白色的石板向里推，为了以后铺路才能踩上去，之后可以第3级的旋转攻击。下水后往右边走，攻击颜色与众不同的石头，可以到达底层拿到吉他就可以回去了，之后妹妹从右边爬行进去，再到最上层找到



本人爱玩游戏，可消息却不灵通。在报摊上无意间发现《掌机迷》，又在《迷》中无意间发现经典之作《黄金太阳》，就迫不及待的买回来，NOW，玩ING……赵楚然；17；女；150010；黑龙江省哈尔滨市道里区巡船胡同17号2-2门；兴趣：网络游戏、掌机RPG

另外一把吉他，只要在最高处攻击一次就可以了，出去后到右下的房间将吉他交给主人。多攻击浅色的墙壁才能找到新的出路。踩在铃铛上面换到另外一位的那里，互换主角进行为对方铺路。最后要靠妹妹拉下机关门才会开。

7-4： 利用3级的冲刺攻击，冲破墙中易碎的墙壁，进入黑暗地带，也要攻击睡眠中的灯，才能看到，但是不久后还是会消失，所以动作一定要快，赶到下个有灯的地方以免摸黑前进，那就只能靠乱冲了，反正也是能找到出路的，还得要坐上潜水艇一段时间。最后呼唤角色进行，路比较绕，多绕几次就能到达关底。

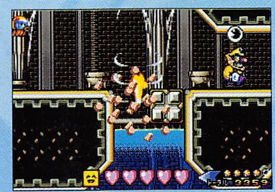
BOSS： 不是很简单的一个，因为不能直接攻击他的本体，要靠转动中间的转盘将镶嵌在周围的石块砸下来，再去攻击他。

8-1： 水中有很多带刺的铁球，出球的时候速度很快，但是收球的时候速度却慢得可以，经常在不注意的时候就会被碰到，之后会2次遇到瓦里奥大叔，但是我们却要折磨他--用火烧他的，他便会不停的跑，之后到下面攻击地板将他弹过去，他就会帮你打开门。

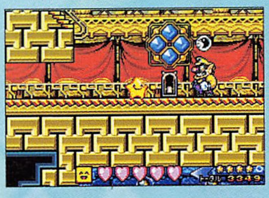


8-2： 在门口遇到瓦里奥大叔，水里用旋转的刺球。攻击是无效的只能尽量避开它。瓦里奥大叔跳入水中后，要跟着他帮他从气泡中解救出来，因为最后得需要他帮我们把门打开，之后可以坐上潜水艇，里面有大量的星星可以拿，真是没白来啊。之后还要遇到他，但是这次让他被气泡包住，之后漫漫上升，但是不要让他被水中的刺刺到，不然他就又要游下去了。

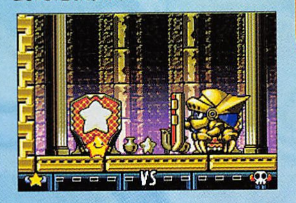
8-3： 一开始上面有几个星星，之后可以学到最后一个技能下冲攻击和下冲攻击改。从高处落下还可以击碎一些大的石快，还可以冲到水里。之后要将木桶推到有x的符号的地板上，地板会变成了○，这个时候门就能开了。之后将那只骨鱼引到带x的地板上再攻击它，将它定住下来压在地板上门就开了，第2处那里也是一样但是建议先把木桶推到下面，将鱼引到上面，因为鱼经过一段时间后又会恢复的，之后睬下青蛙的雕像就开始移动，里面有大量的星星，之后还有针床不断的向下压，转换到妹妹那后比较难，特别是第2部分那里版面会向上移动要很熟练的运用三角跳来节约时间。



8-4： 可以先去逛逛，之后下冲攻击进入到水里进门，又要靠烧着瓦里奥大叔来靠他去帮忙开门。但是这次2地之间的距离要小了些，不小心的话就会将他弹回去。所以要眼明手快，之后可以坐上绵羊机器，里面的路都得靠吓了之后才会出来，左上的房间里坐上憋气的瓦里奥大叔，踩在他头上可以左右移动他右上的房间，又遇到了针床向下压，最好步步为营，右下的房间里要用气泡将瓦里奥大叔困起来再推到最上层门才能开，但是要注意刺的位置。之后的房间里水中由上到下有很多鱼，利用下冲的攻击一次可以攻击全部，那样就能得到15个以上的星星，还可以反复进行。



BOSS： 一只穿盔甲的章鱼，要2段跳后再下冲攻击他的头部2次才会伤他一格血。他的冲撞可以轻松的避开只是当他跳起的时候也要跳起来，不然被震到的话就头晕了。



9-1： 利用空中的部分水加上3级的旋转攻击的冲力跳到最上层，之后的皮带机要按照他带上的方向加速跑就能启动皮带机飞起来，空中的云会放电。之后在左上的房间里可以骑马，但是要注意悬崖的距离很大。越靠近边缘起跳的成功率也会越高的。之后空中刮起了大风，注意会被往左刮就是了。

9-2： 水中的眼球要将它们旋转一圈将它们弄得头晕了之后门才会开哦。若是攻击的话是没有什么效果的哦。进去后黑色的云块里有N多的星星，下冲攻击地板就能得到。之后仍然要靠将眼球绕到头晕而自爆才能打开门通到另外的出口。只是每次的绕法都更加的难了。但是不能让它攻击，不然就又要重新的绕了。

9-3： 乘坐左边的水母到左上的房间里，还要坐上水母，途中记得把吉他给拿了。之后遇

到2只鸟鱼，将吉他交给其中一只。解围后就可以通过了。之后也是一样的在前进的场景中的道具再拿给之后的乌贼就能顺利的通过了。之后遇见哥哥，



哥哥从上面走里面有可以改变方向的云，不断的踩在它的上面就能改变云前进的方向，但是这时候也要注意那些在空中拦路的刺。最后5只鸟贼在一起，就可以进右边的门，坐上"袋鼠"，里面有大量的星星，但是同时也有大量的敌人在那虎视眈眈的等着斯塔菲。

9-4：进去后会发现这里也有大量的雾气。同样也需要旋转攻击扩大视野的范围。进去后需要踩在那些移动快速的黑色的云上才能到达最上层。右上的房间里可以骑马，出来后雾气更加的大，妹妹登场后在深处遇到机关拉下后才能前进到BOSS的房间。

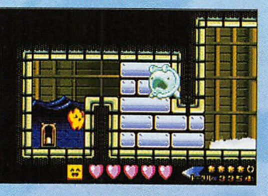


BOSS：一只巨大的章鱼，很难对付，比较棘手的一位。首先得围绕着它移动，将它弄到头晕，再去攻击它，它放出的旗袍是跟踪的，但是可以用攻击的方式消除掉。从眼里放出的激光比较烦，在它还剩下一点血的时候会闪光，这个时候就要躲到海贝里避开它的攻击，不然要被闪晕的。

10-1：利用空中的水塘，冲刺到屋顶。妹妹后的房间里有2个平台，踩在任意一个上后旁边的另外一个便会上升，利用高低差，跳上去。骑马的时候悬崖的距离很大，在边缘的时候再起跳，这样才能顺利到达对岸。坐上"袋鼠"后敌人比较多，可以慢点前进，不要急着往前冲。在屋顶上找到了南瓜后，回去将南瓜放在门上这样门就开了。



10-2：哥哥和妹妹分别在两边同时进行游戏冒险。主要的目的是找到隐藏的钥匙来解救人质，就能向下个房间前进。哥哥的第1把在左上角，不能呆太长的时间，躲在墙壁里可以躲避他们的视线，被它们盯到的话就完了，而妹妹那边就是要避开那些幽灵，不要被他们碰到，多多利用三角跳将它们引开，哥哥的第2把钥匙是在左边的中间，之后由被深红色的吃豆先生"追杀"，除了需要滑行的那段路比较吃力难些其他的都还可以。



10-3：舞台转换到了屋顶，掉



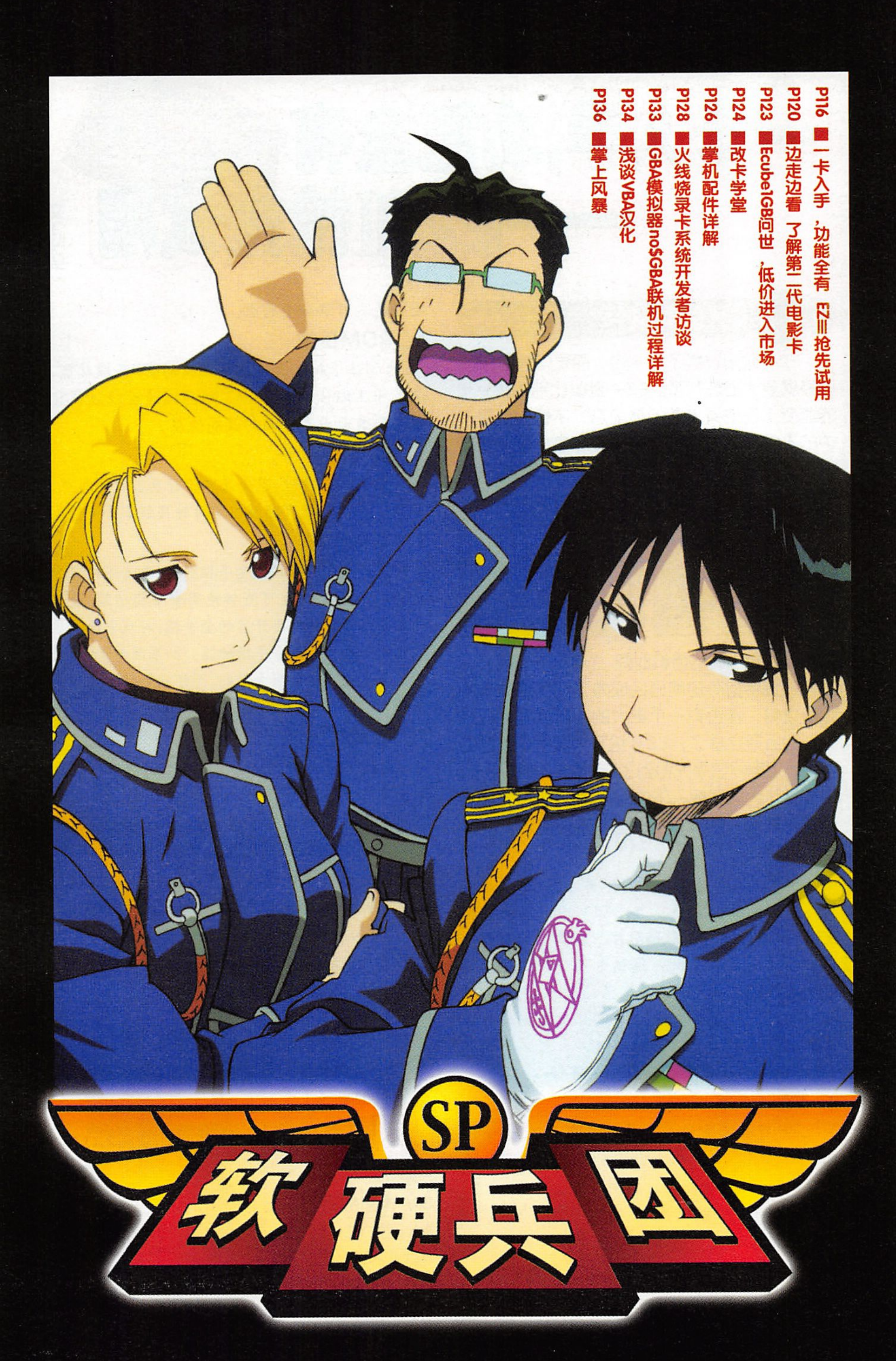
下去的话就得重来了。空中绿色的青蛙，利用下冲攻击后的弹力，再进行2段跳跳上去。左上的房间里有潜水艇可以坐。不要被电网捆住了，否则的话就得重来了，有点难度。

10-4：就要和最终BOSS对决了，BOSS的实力实在是强啊。虽然可以直接攻击它的眼睛，但是它的攻击方式很厉害且要攻击3次才会伤1格血。注意它的手，当它脱离了身体后就会立马向你冲过来，要善用加速移动避开它们，吸的时候就必须要跳到它的眼睛上就能避开了。之后当BOSS只剩下2格血的时候就会开始放激光了，可能顺时针也可能逆时针，注意避开，也不要靠激光太近了，那也会掉头的。



BOSS（2周目）：BOSS变得有3种形态。第1种上面已经介绍过了。第2种形态要比第1种形态更加简单。只要站在它的手上再跳起来攻击它的头，注意下它手中发出的电就是了。之后最BT的第3种形态问世了。当见它手抬起来攻击斯塔菲的时候，攻击它的喷火器左右各2次，将它击落，接着用向下攻击的技能攻击它的头部，一开始它就只会出拳和放电。之后就会锁定目标喷火。当看见自己身上有锁定的标记的时候就要快速躲开了。最后一击的时候要将所有带记号的地方攻击。不然它就恢复到原先的状态了。

~全文完~



SP 软硬兵团

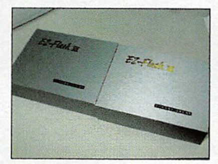
P116 ■一卡入手，功能全有 EZIII抢先试用
P120 ■边走边看 了解第二代电影卡
P123 ■Ecube1GB问世，低价进入市场
P124 ■改卡学堂
P126 ■掌机配件详解
P128 ■火线烧录卡系统开发者访谈
P133 ■GBA模拟器no$GBA联机过程详解
P134 ■浅谈VBA汉化
P136 ■掌上风暴

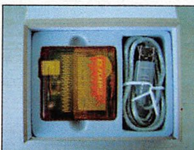
一卡入手，功能全有——EZⅢ抢先试用

文/阿蛮

EZⅢ 性能介绍

EZⅡ刚刚发售了1G卡带，而更强大的EZⅢ已经就要“出炉”了。EZ一直以比别人快一步的速度走在烧录卡业的最前沿，不愧为烧录卡中的王者。如今各种烧录卡充斥着市场，要想做得更好就要不断地更新自己的产品，如今完美存档、10小时的待机时间（GBASP使用）、时钟、金手指等功能已经成为了现代烧录卡的必备之物，能否有一个更大的创新就是现在烧录卡的当务之急了，EZⅢ给了大家一个满意的答案。近期阿蛮率先得到了最新的EZⅢ样品卡，接着就让大家了解一下EZⅢ的强大。首先我们还是先来看一看EZⅢ的一些基本功能：





1、EZPDA

独立32MBits超大Loader，不再占用ROM使用空间。内置EZPDA软件，其中EZ-SHELL可直接浏览EZ-DISK上面的文本和图片，无需另行制作专用的读书或看图ROM.；通讯录可随时随地查看好友亲人的联系方法；备忘录结合EZ3内部时钟做到及时提醒重要事件；EZWORD背单词软件涵盖初中／高中／大学英语四级／六级／托福／GRE等词库，让你玩得开心，学得舒心。

2、EZ-DISK

具有真正文件分区系统，容量高达1Gbits（128MB）的EZ-DISK不仅可以当作U盘来使用，还可以在GBA上任意删除，复制文件。

3、新烧录方式

EZ3在电脑上烧录的时候文件可以直接从Window拖放到烧录软件；可以任意添加删除ROM，还可建立目录分类存放。

4、ROM压缩

EZ3终于加入大家期待已久的ROM压缩功能，最大可压缩128Mb的ROM，解压缩速度经过优化可达到市面同类产品的最高速度。

5、真实时钟

内置真实时钟，完全兼容各种真实时间游戏，EZPDA的备忘录更可根据当前时钟提醒重要事件。

6、新金手指

全新改良的第二代金手指引擎，无需等待官方更新XCODE数据库就可直接使用金手指功能；进入游戏前可以选择需要开启的金手指；游戏中通过热键可以开启或禁用金手指功能。如果因为ROM的兼容性而导致不能使用金手指，还可以等待官方推出新的X CODE，使用兼容性比较好的第一代金手指。

7、软复位

通过不同的按键组合复位到当前游戏标题画面或者回到EZLOADER，EZ3的软复位和金手指一样也采用了新的工作模式，无需XCODE就可以支持，如遇到不能使用软复位ROM，再使用XCODE支持的方式以保证最大的兼容性。

8、SMS（Saver Manage System）

SMS功能在EZ-DISK的海量存储支持下功能发挥的更强，理论上每个游戏可以保存无数个进度到EZ-DISK上，进入游戏之前也可以从EZ-DISK读入指定的进度。所保存的进度文件可以在GBA上自由删除。

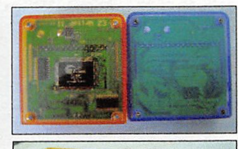


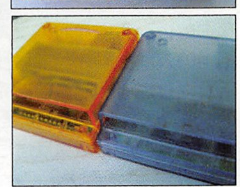
而且EZ工作组已经成功的在EZ3上运行了Linux的核心，正在着手GUI界面的开发，相信过不久EZLOADER将会被Linux核心的操作

系统替换。EZ3的硬件架构注定了它是一个非常有前瞻性的开发平台。例如局限于GBA内存限制而无法开发的MD模拟器，极有可能在EZ3上开发成功。EZ工作组还会继续对EZ3进行开发，计划还会加入对视频和音频的直接播放。

EZ Ⅲ 初步印象

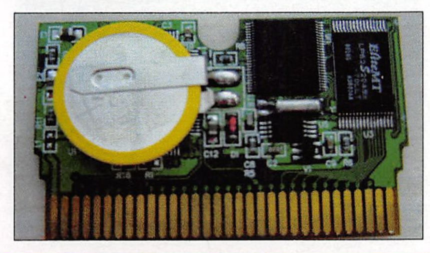
从上面大家可以看到，本次的EZ进行的调整和下的工夫是很大的，尤其是硬件的设计完全放弃了以前理念，引用了全新的概念，可见其用心良苦。拿到样品的时候首先见到的就是那个在EZ论坛中公布的精致盒子，打开木质的盒子后橘黄色的EZ Ⅲ和EZ Writer Ⅱ整齐的躺在里面。EZ对产品做工和包装依然是那样的讲究，显得非常的高档。





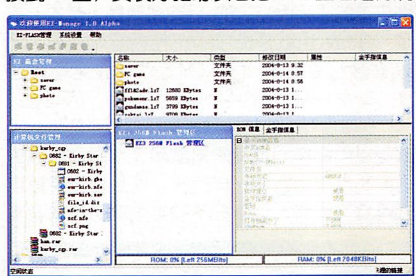
取出EZ Writer Ⅱ发现和以前的EZ Writer在外形上虽然一样但是内部却发生了不小的变化，而且厚度和EZ Writer比较也高出了一点点，在安装的时候发现虽然硬件方面改变了，驱动也和以前不一样，但是和前面的1代产品完全不存在冲突问题。也就是说EZ Writer Ⅱ和EZ Writer都可以同时装在一个系统下。卡带本次依然是超大容量的1GB卡带，可以让玩家随心所欲的一下子装下大量的游戏，不用再为了一个游戏烧来烧去了，在不方便烧录游戏的时候那可真是作用超大，想玩什么尽管一次收录进去。

把卡带拆开以后，内部的构造也发生了很大的改变，不过相同的是EZ Ⅲ还是使用充电电池，对于EZ的电池阿蛮可是相当的放心，因为我买的老EZ256现在都那么久了，还没有出现过什么问题的说，而且本次EZ Ⅲ中拥有的SMS记忆棒的功能，更是加上了双保险，绝对不会为了电池和存档问题担忧，只要您不把卡带分解就可以完好地保存您的进度（笑）。



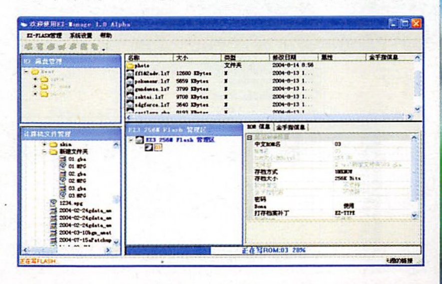
EZ Ⅲ 软件使用介绍

拍完照片阿蛮迫不及待的把EZ Writer Ⅱ联接到PC上，安装好驱动以后把EZ Ⅲ上后运行烧



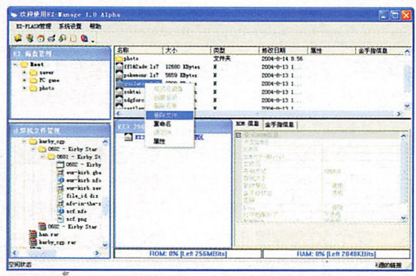
录程序。启动以后真是发现烧录程序发生了很大的变化，和以前的有很大的差别。首先是选择ROM或者文件的时候，在左下角多了一个资源管理器的窗口，可以随意找自己想要烧的游戏，只要拖拽一下就可以完成烧录。烧录窗口的右侧被分成了两个区，一个是EZ的磁盘管理区，这个区的容量是1G，这里可以放入任何一个128M以内的游戏。而下面是一个256M的FLASH区，这里可以添加超过128M的游戏，也就是说这个卡带的总容量是1G+256M。在磁盘区的游戏可以使用专用的格式压缩，最大可以压缩到原来大小的1/2，但是由于运行游戏的时候只有128M的空间备份游戏文件，所以超过了128M就没有办法运行了。这个时候就要靠那个独立的256M高速闪存区来直接运行游戏，就像原来在使用烧录卡那样直接就可以运行。

如果大家还不明白的话我可以说得更彻底一些，卡带的1G空间使用的是低速的闪存作为存储



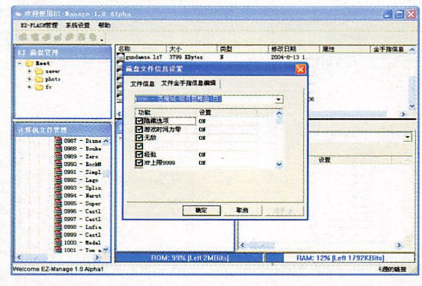
空间，闪存的速度不能达到游戏运行时需要的最低资料读取速度，所以在玩游戏的时候会先把这个空间的游戏传到卡带的内存中，靠GBA的电力保存卡带内存中的资料直接运行里面的游戏，但是一关机器的话游戏资料就会消失(游戏进度不会消失）。而另一个FLASH空间使用的是和普通烧录卡一样的高速闪存,完全可以应付游戏运行时候的资料读取速度,而且游戏在上面不会因为关机而消失。这种构造应该是考虑到成本的原因而设计的,目前游戏最大基本上都是128M的,也就是说128M的空间足够现在大多数的游戏使用了,而256M游戏也完全可以在FLASH区内运行,不用担心游戏玩不了的问题。

在磁盘空间内的游戏玩家可以任意删除，不会像以前那样只能从末尾删起了，而且删除的速度和从末尾删除一样的快。而且里面支持自己建立文件夹，可以把不同类型的游戏或者是



其他ROM分开放,不会因为空间太多游戏太多弄得里面很乱,玩某个游戏的时候要找上半天。还有值得说明的就是现在卡带支持任意格式的文件写入，如果没有U盘的话完全可以把这块卡带作为U盘使用，唯一麻烦点的就是读出的时候还需要烧录软件。其他的如金手指等方面的选择和添加都继承了以前的操作方法。

金手指功能也对应原先的BUG进行了处理，以后就不用担心出现以前的那种使用金手指出现的各种其他问题了。

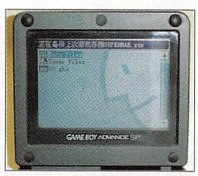


EZⅢ 硬件使用





游戏烧录好了以后，打开机器首先看到的就是EZ Ⅲ的整个画面的一个大LOGO。点任意键进入后可以看见两个文件夹：Data Files和Saver Files。第一个磁盘空间Data Files，里面是大家拷贝的游戏，另外一个就是存档空间，里面保存着游戏的存档，大家可以直接删除或者更新游戏的存档。值得一提的是在游戏以后，再次开启主机游戏存档是自动保存的，也就是说自己忘记了备份存档到闪存中的话也不用担心，



相当的人性化设计。况且那么大的存档空间，装游戏存档可是海量啊。如果画面中还有另外的gba游戏文件的话那就是直接烧录到flash管理区的ROM，可以直接运行。



在Data Files文件夹中的游戏，选择后会进入解压缩和拷贝，128M的压缩游戏，也只有24秒就可以完成解压缩和拷贝进入游戏画面，真是相当的快了，要是64M需要13秒，32M只要6秒，即给玩家节省了大量的存储空间，又不会因为解压缩影响玩家的等待时间。



张雨肖：15；男；300142；天津市河北区宙纬路双建中学九・九；兴趣：玩掌机、打球、睡、看《掌机XXX》
飞月：彩色铅笔的画稿是有可能被采用的！　雪人：小月她对俺是很温柔的，不要乱说啊！



在使用金手指的时候，烧录游戏前要先选择好使用的相应代码，这个和以前没有什么差别，运行游戏前会先进入金手指的选择画面，大家可以选择任意开启或者关闭任意一个功能，选择好以后按下暂停后进入游戏画面。不过要想换其他的金手指能力的话就要重新从EZⅢ的操作菜单重新进入了。不过这里阿蛮说句题外话，金手指这种东西还是少用的好，毕竟会破坏游戏平衡，像画面上那样基本游戏时也没有什么意思了。游戏的时钟功能在玩《口袋妖怪》这样的游戏后，调整游戏中的时钟以后还是会和以前的时钟卡带一样发生变化。

游戏的使用时间一直是大家关心的话题，经过几天来的使用发现，游戏的时间还是和EZⅡ没有太大的差别的，不过在进行解压缩和拷贝游戏的时候消耗的电量会比原先大，经常使用的话时间会比EZⅡ少的。

EZⅢ 展望





也许大家看到这里还是没有看到提关于专用PDA软件的话题，在得到卡带的时候，软件部分EZ的开发部正在积极的开发中，本次使用的软件也是调试中的测试版本，卡带正式发售以后这些软件都会直接加入其中。在询问中了解，PDA的软件是完全独立的部分，是在GBA上运行的软件，而完全可以脱离那些转换软件了。到时候会在写入EZⅢ操作系统的时候直接加入到卡带中。

目前从得到的资料看，即将实现的有3大功能：直接浏览图片、直接浏览文本文件、浏览htm网页文件和英汉词典。







在得到的图片中可以看到，图片里面目前只有jpg和bmp两种格式，从图片的大小估计图片的解析度应该可以超过GBA屏幕的大小了，不过目前还不确定浏览的时候会是如何。

而文本文件和htm文件就不用多说了，起码在看小说的时候就可以直接把网上的文章直接保存了，同时也省了转换的那一步，浏览的时候和一些读书软件很相似，没有太大的差别。





英汉词典确实是相当有用的东西，对于学生而言起码不用再到处带着大词典了，确实省心，对于游戏迷而言要是有个日汉词典也相当的实用，不知道EZ是否有这个打算。

阿蛮语：

EZⅢ确实给人很大的冲击，功能上可以说是把烧录卡发挥到了极致，这套卡带有可能将是GBA时代的终结版本，基本上把GBA能做到的都做了。不仅是囊括了现在的众多软件功能于一身，而且硬件的设计对以后新软件的开发也留下了很大的空间，可真是一卡入手，功能全有！

边走边看 了解第二代电影卡

文/阿蛮

硬件篇

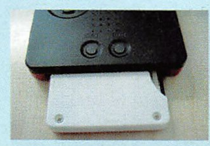
本月的新硬件真是不少，一直期待的电影卡也终于推出了新外形的二代卡带。以前第一代电影卡就曾经多次介绍过，相信大家对电影卡的效果都是有目共睹吧，这次电影卡的改版其实主要是针对目前市面上出现的仿造卡带。



这次卡带在外包装上确实下了功夫，和当初的一代比较的话您可能不会相信是一家的东西（汗）。盒子以红色为主，非常的抢眼，在大盒子外面还是一个硬质的塑料套，可以确保在运送中直接对产品造成的伤害。一直埋怨电影卡做工粗糙的玩家这回也可以体会到精致的感觉了。卡带外形是本次变化最大的地方，卡带从原来的GBA卡带大小变成了GB卡带的大小，重新回到当初在其论坛的那种大卡的设计上。在插CF卡的时候也变成了从侧面插入。这样一来可以把CF卡整个的包裹起来，让CF卡的安全性更高。卡带从做工上也要超过原先的一代产品，简直是大换血。外壳采用的磨砂材质，拿在手里的感觉很舒服。插入GBA卡槽的时候也不会像以前那样松垮垮的，和CF卡一样是严丝合缝。虽然体积上比原来要大，不过更像一个整体了，和GBASP在一起还是非常配的。不过就是这回不能在插着电影卡时直接把CF卡拔下来了（笑）。



在拆开卡带以后，大家可以看见硬件上基本除了线路板因为卡带CF卡插槽和卡带大小变化以外，好像没有什么其他的改动。看来以后电影卡厂家可能准备从软件上对付仿造卡带，而且得到消息称目前老式电影卡已经完全停产了。





软件篇

软件为了对应新的电影卡二代产品升级到了1.30版本，软件安装以后比以前增加了一个图片转换功能对应新增加的图片浏览能力。电影卡软件在使用上和上一个版本没有太大的改动，主要的是针对新用户增加了一个更方便的转换模式，用户只要在3种提前设定好的转换模式中选择一种，就可以直接转换了。当然老用户还可以使用手动模式来根据影片的具体情况手动调整出最佳的效果。



音频转换软件除了修改了版本信息以外也没有其他的变化，因为已经拥有的功能在早期的软件中就已经做到完美了。而图片转换软件是对应新增

加的图片浏览功能增加的，由于目前只能浏览BMP格式的图片，所以要是浏览照片什么的要转换一下格式了。而且转换的时候可以针对不同的照片进行不同的转换，而且可以对照片进行拉伸、缩小等操作，也是相当的方便。



虽然软件从表面上看没有什么太多的变化，不过软件却专门针对二代电影卡C13内核才可以使用的全新的技术——水晶解码引擎。水晶引擎是专为新一代电影卡系统开发的图像处理系统。它打破了传统的影像压缩技术，使影像和静像都能具有极高的画质。

高清晰度MACH显示

高清晰度MACH显示具有网格结构的特征，由水晶解码引擎形成的障壁条将其分割成每个单独的网格。以增强显像的效率和强度。因此，相比于以前的影片，其亮度得到了很大的提高。同时，高清晰度MACH显示还能增加对比度，即使是在户外的日光下或其他光线明亮的环境中，也更加易于观赏。另外，新的扫描技术也使液晶显示屏所显示的斜纹线条更加锐利。



↑无MACH显像的加亮技术



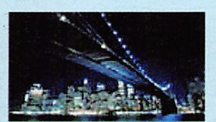
↑有MACH显像的加亮技术

新纯黑驱动系统

进一步改善了广获好评的纯黑驱动系统。新纯黑驱动系统提供了更深沉更丰富的黑色，在GBA上达到令人惊奇的2600：1的对比度，从而得到更清澈，更理想的画面。



↑传统型



↑新纯黑驱动系统

超级纯伽马校正系统

超级纯伽马校正系统为每一场景的每一子场提供了最合适的灰度等级数值，这使得GBA显示屏对黑暗场景的每个细微之处都能再现1536种明暗层次（使用DVD5等无损片源转换时）。同时还提供广泛获得好评的显亮效果，该功能根据影像的亮度分析场景，并自动进行调整，从而达到最佳的明亮程度。

真正的数码影院

水晶引擎应用电影——视频转换规则判断视频源是否为电影。对电影，它对每一幅单独的图像进行静态图像处理，以达到最接近电影播放的画面效果。

电影胶片与DVD碟片的扫描速度不同会导致画面出现停顿等现象，影响影片的观赏效果，水晶引擎数字全驱显像系统可以自动识别两者的差别，自动选择合适的扫描模式，令影片达到最佳的观赏效果。

2倍色阶等级

水晶引擎的数字处理程序把GBA电影卡播放画面的色阶等级提高两倍，从256级到512级，将提供更好的图像处理和更平滑的图像层次。再现具有深度的、非常逼真的图像。

4万8千精“点”画质

点是组成画面的基本元素，由点到线到面才能造就出一幅精美画面，这必须要求每一个点都要精确无暇，新的解码引擎利用GBA液晶显示特性，进行色差抖动来强化液晶显示清晰度，从而超越了GBA上38400（240×160）像素的解像效果。水晶引擎为每幅画面“4万8千精点画质”打造出精致、无憾的完美画质。



↑38400可表现的实际画面精细度



↑色差抖动实现48000点的精细度

除此之外还加入了双3D数码梳状滤波、动态峰值控制、动态色彩饱和度控制、锐化锯齿边缘控制、超级A.T.S采集引擎等功能，这里就不一一的详细说明了。

使用篇



由于加入的新功能，在菜单画面上比以前增加了两个全新的功能选择，使用电影功能的时候影片的效果在新增加的水晶引擎转换下，效果确实有了突飞猛进，平面的2D画面画质上有不少的提高，画面显得更亮丽了；而3D的画面表现尤其出色，转换的一段《FF12》和《FF7少年归来》，播放的效果可以说是突破了GBA表现的极限能力，而电影画面更是进步了不少。









音乐播放项目中增加了一个锁定功能，可以直接锁定某一首歌曲重复播放，备受好评的复读功能依然保留着，而且还加入了支持歌词同步显示功能，更让玩家高兴的就是，以前在看小说的时候翻页时歌曲播放出现重音的现象得到了改善，终于可以一边看文本一边听音乐了。但是在看小说的时候不能存档这个问题却一直还是个让人头痛的问题。

图片浏览功能制作的不错，图片表现效果非常的好，可以说超过任何的GBA看图软件在GBA上面的效果。而且图片支持大小不再是GBA屏幕显示的那么大，而是可以放更大的图片。而且在GBA上可以直接放大或者缩小图片，还能使用幻灯片功能，相当方便，终于可以有一个像样的电子相册了。

在CF记忆卡上可储存的图片数量(近似值)320 x 240像素：

单位：张

容量 / 画质	512MB	256MB	128MB
24位真彩BMP	2211	1105	552
GBA真彩BMP	2538	1769	884
256色彩色BMP	6635	3317	1658
256色黑白BMP	6635	3317	1658
16色彩色BMP	13271	6635	3317
2色黑白BMP	53084	26542	12371

最后要说的就是加入的游戏功能了，不过需要注意的是在玩FC游戏的时候需要把安装软件中附带的那个pocketnes.gba文件拷贝到CF卡的根目录中去，这样就可以直接运行CF卡中小于200K的FC游戏了，而且和在GBA上转换的一样，除了不能存档以外其他的功能全都支持，只要点一下CF卡中的FC游戏就可以马上运行，根本不需要等待。以后玩FC游戏的话也可以省去转换软件的麻烦了，真是造福玩家啊。不过如果电影卡中加入一块RAM的话，也可以实现GBA游戏了，大概是因为版权问题和成本的关系吧（毕竟人家这个东西在日本是堂堂正正摆到台面上卖的）。





下期，阿蛮还将带给各位玩家后续报道，毕竟随着二代卡带的发售，很多买了初代卡带的玩家要担心了，下期将会带给各位玩家2代卡带和1代升级版本的大比较，希望关心电影卡的玩家不要错过啊，同时大家可以关注下官网www.gbafilm.com和www.gbalpha.com，在那里可以第一时间购买到第二代电影卡。

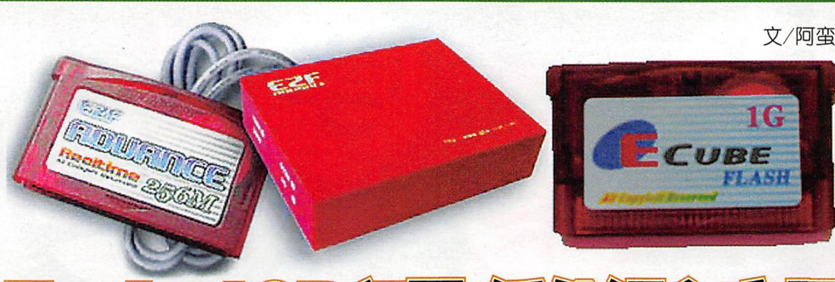






同一张图片，在不同的比例下的样子（由于GBA屏幕特性，实际画面要更鲜亮）

文/阿蛮



Ecube1GB问世，低价进入市场

上期在烧录卡导购特辑中阿蛮曾经提到过，在大家见到本文的时候应该在市面上就能见到Ecube的身影了。Ecube是目前价格最便宜的1G卡带，ECube是GBA Toys继EZFA后推出的第二款大容量（1G）GBA Flash卡带系列，ECube除具有所有EZFA的所有特点外，还具有一些新的功能和特点：



1、ECube使用与EZFA电缆相同的下载线，用户不需要再重新安装驱动即可使用ECube应用程序。下载线为以后GBA和internet互动的程序做好准备，通过ECube，你可以发现GBA的更多玩法，更多乐趣。

2、游戏中将支持四键重启当前游戏。

3、内在的SMS功能，游戏备份空间理论可达卡带容量大小，做到了备份大小不再受限，另外，备份实现了Flash保存，用户无须担心掉电导致备份丢失问题。

4、支持U-Disk功能,用户可以把GBA当成U盘使用,未来将支持U-Disk的压缩功能,使得ECube卡带兼有大容量U盘和Flash卡带两项用途。未来利用ECube大容量的特点将功能扩展到支持MP3的播放与歌曲的管理,使得ECube一卡三用。

5、ECube彻底解决了EZFA用游戏不能随意删除的特性，用户可以随意删除卡中游戏，不需要按顺序删除。

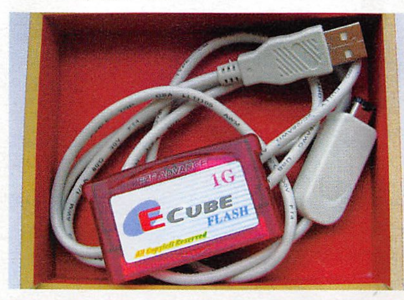
6、支持菜单背景更新，用户可以更新ECube Loader的背景图像。

7、支持Linker背景图像更新。

8、多语言特性，ECube将支持多种语言游戏名称，用户将可以选择GBA语言，另外ECube Client也将推出多种语言版本。

对于新型卡带，1GB的卡带终于支持了SMS记忆棒功能，玩家再购买主流卡带从此都将可以远离电池没电就掉档的日子了。而且U盘功能也在Ecube出现，毕竟1G的容量拷贝个资料什么还是很富余的，不过里面提到的MP3扩展功能是在烧录卡中首次提到的（以前是转换成GBA格式的歌曲），如果这个功能能实现的话，GBA可就可以说是一个不折不扣的MP3了。可更改性背景也将是Ecube的一个特色，虽然和游戏没有什么关系，但是能使用自己喜欢的图片做背景，可以让每个人的操作画面都非常的有个性。

由于到截稿前，样品卡带还没有收到，所以详尽的测试将会放到下期杂志中，关注此卡带的玩家千万不要忘记购买下期杂志哦，到时候阿蛮还是和大家见面的。





改卡学堂

文：CHINAGBA/MSN-04 SAZABI

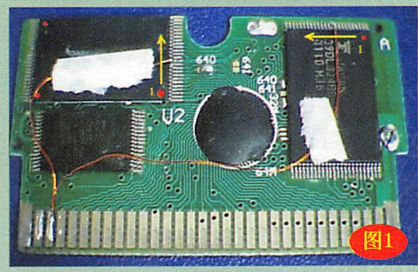
VOL.4

特别鸣谢：烧录地带

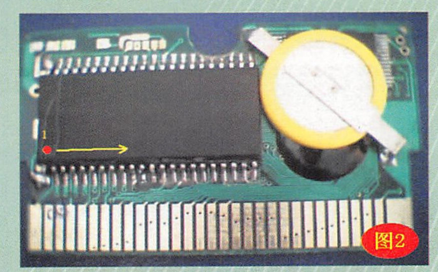
9月，快乐的暑假已经结束（我的暑假一点也不快乐T_T），广大学生们是时候收拾心情以迎接新的学习任务了。虽然不能像假期那样大玩特玩，但也不要忘记继续支持《掌机迷》和继续支持“改卡学堂”哦！好了好了，下面我们就来看看本期有什么精彩实用的内容吧！



WE就是你!!



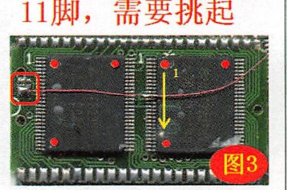
↑图1：三菱+富士通混合卡带。左边是TSOP48的三菱FLASH芯片，WE在第11脚，具体到图上的位置是从芯片右下角往上数第11根引脚；右边是TSOP48的富士通FLASH芯片，WE在第11脚，具体到图上的位置是从芯片右上角往左数第11根引脚。



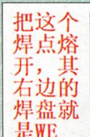
↑图2：本应该是一盘转接板卡，但是转接板却换成了一块超巨型的富士通FLASH芯片。这种芯片的WE在第1脚，具体到图上的位置就是芯片左下角第1根引脚。

把这个焊点熔开，其下边的焊盘就是WE

右边芯片的WE在第11脚，需要挑起



↑图3：某种三菱转接板，上面的是TSOP52的三菱FLASH芯片。左边的芯片可以通过焊盘连接WE，但是右边的仍然需要挑脚，感觉非常奇怪。





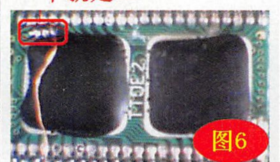
←图4：某种牛屎转接板，改造方法比较简单。

左边芯片的WE在第11脚，需要挑起

这个焊盘需要断开

图5

←图5：某种三菱转接板，上面同样是TSOP52的三菱FLASH芯片，改造方法需要先熔开焊点再给芯片挑脚，感觉比上面的更加奇怪。



←图6：某种牛屎转接板，居然还分成了两块，幸好改造方法并不复杂。

经过了4期，大致上常见FLASH芯片以及转接板的WE都已经介绍过，那么在下期"WE就是你!!"这个版块将会消失，取而代之的是"PCB改造实例"（暂名），内容主要是针对各个PCB的改造方法进行详细说明。其实，这个新版块也是应部分读者的要求而设立的，因为他们觉得只知道WE还不够,希望能够具体落实到每一盘卡带、进行详细的改造说明。虽然,这样一个个PCB来教是比较多比较累的,但既然读者提出,那我辛苦一点也给大家做就是了，只要您们肯支持（^_^）!



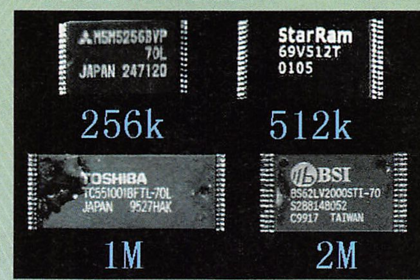
改卡知识库

1、FLASH存档变SRAM

在上期我们已经知道，FLASH存档的卡带大多数都带有512K或者以上容量的SRAM芯片，因此只要把存档类型由FLASH改为SRAM,那它就是一盘全兼容的卡带了。一般来说，修改的方法有两种：一个是ASIC本身就支持FLASH和SRAM这两种存档，通过一些焊盘的连接可以选择其一。因为转换焊盘具体到不同PCB都有不同，所以打算在"PCB改造实例"里再针对讲解；另外一个就是当PCB没有存档转换焊盘时，我们可以绕过ASIC直接把SRAM芯片的WE挑起接到金3控制。这种方法应用比较广泛，懒得找转换焊盘的时候也可以这样做，只要您不怕挑脚（^_^）。

2、确定SRAM芯片的容量

因为全兼容对SRAM芯片的容量有一定的要求，所以我们学学如何确定容量也是有必要的。一般来说，SRAM芯片的容量在表面印刷就可以看出。比如"M5M5256BVP"，后面的数字"256"就说明了它的容量是256K；同理"512"就是512K；而"10XX"和"20XX"则分别是1M和2M的容量。如果实在看不懂或者印刷被打磨掉，不严格的我们可以通过数芯片引脚的办法来区分它的容量。另外，28脚和32脚的SRAM其WE分别是第6脚和第5脚，因此上面所说通过SRAM芯片WE来改变存档类型的方法，实际上也就是挑第5脚再连到金3而已（因为28脚芯片只有256K，一般不能用来FLASH存档，所以它的第6脚就不必理了）。





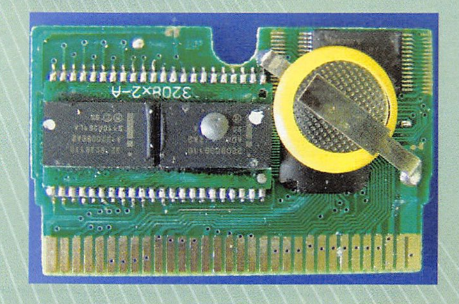
解惑答疑区

——问：一块PCB板上有2块FLASH芯片，如何确定WE在哪块芯片上?

答：每块FLASH都有它独自的WE，也就是说需要把两块芯片都改才可以。

——问：我有一块带转接板的PCB，两块FLASH芯片都不见引脚，转接板上也无其它焊点，请问这是不是绝症卡?

答：按你所说的应该是BGA封装的FLASH芯片吧，转接板没有焊点并非就是绝症卡，像下图就是可以改的INTEL芯片转接板。



PG

软硬兵团 改卡学堂

——问：在给D卡换电池时，换上之后黑屏，经检查并无焊锡滴落在PCB上，也没做其它改动，何故障？

答：这种事我还是第一次听说……不会是你把电池的正负极接反吧？否则按道理没理由会这样的吖。

——问：确定FLASH芯片类型时，如果型号已被磨掉，根据小孔如何判断？

答：说的很难让人明白，大家最好对照“WE就是你！！”所附的图，看看各种FLASH芯片的小孔有什么区别，积累多了就能轻松判断。

——问：听说火线功能异常强大,还能随时升级,但有些问题不太明白。书上说,针对某种芯片的升级软件可以不改卡直接烧录,有这回事吗?

答：除了新慧福的宝盒系列卡带和极少数特殊D卡可以不作修改直接用火线烧录以外，一般还是要改的。如果真是这么简单，那我“改卡学堂”也可以关门大吉了呵呵（^_^b）。

——问：Z卡和D卡的硬件区别在哪里？Z卡用电池吗？存档芯片是SRAM还是FLASH的？

答：首先当然是Z卡在做工和性能上要比D卡好啦，另外因为Z卡用的不是FLASH芯片，所以不能像D卡那样改成烧录卡。Z卡根据游戏不同的存档类型会选择不同的存档芯片，因此当游戏是SRAM存档的时候，Z卡也会像D卡那样使用SRAM芯片+电池的组合。

掌机配件详解

文：阿蛮

从本期开始，为方便掌机玩家选购自己心仪的周边，以后不定期由阿蛮带给大家一些配件的详细介绍，如果有任何意见或疑问，欢迎广大读者与阿蛮交流。

—— 充电座套装 ——

GBA用户对电池应该是非常的头痛，毕竟没有GBASP那样方便的充电电池。以前官方曾经为GBA推出过一款充电电池，不过由于较高的价钱国内玩家无法消受。好在国内的开发商也推出了同样的东西——充电器套装。



这套充电器套装一共是5样，其中包括一个变压器、充电器、一个电池包还有2个GBA卡带盒。



在使用时，充电器和变压器是一套的，连接好以后直接把电池包插上即可，不过电源指示灯在充电的时候比较暗，不是很清楚，





一定要看仔细，不然可能插了一晚上却没有充上电。放电的时候也需要连接上电源，按下放电开关后，指示灯变红，这时候就开始对电池放电了。

充电电池包在使用的时候一定要先充电10–15个小时，因为采用的是镍氢电池，电池有记忆效应，如果第一次充不满会影响以后的使用，而且每个星期最好对电池充分放电一次。



电池充满电后就可以直接放入GBA的电池仓了，放入以后可以直接在盖上GBA的电池盖，和使用普通电池一样的方便，而且电池使用时间也是很长的，可以连续使用8–9个小时，基本上能满足玩家的正常使用了，赠送的两个卡带盒做工也是不错，起码感觉比直接买的那种要好一些，需要购买电池的玩家不妨可以参考一下。

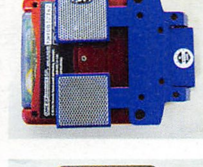


GBASP扩音器

GBASP扩音器一共有两种，一种是单一的一个扩音器，还有一个是和一个外盖保护的组合。这两套配件其实主要的都是这个扩音器，大家可以根据自己的需要选择。









拆开以后，扩音器直接插在GBASP的两个外接接口上，同时还会固定在两个配件固定槽里，不过值得注意的是在接的时候比较紧的说。接到GBASP上后两个扩音器折叠在GBASP的背部，在携带的时候会比较方便。使用时就可以直接把扩音器拉开。打开以后正好和GBASP翻开屏幕的角度一样。

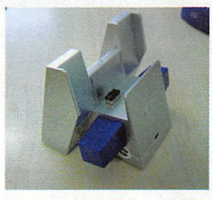
实际使用的效果只能说是一般，如果要使用GBASP听音乐的话还是使用耳机比较好，要是只为了扩音的话音量还是很大的。而且大家不用担心接上这个周边以后无法接其他的设备，扩音器上有两个同样的接口，充电或者对战的话也可以接着扩音器使用。另外带的那个保护外壳可以直接把GBASP的前盖盖住，而且有一个可以替换的前盖，对保护GBASP也能起到不小的作用。

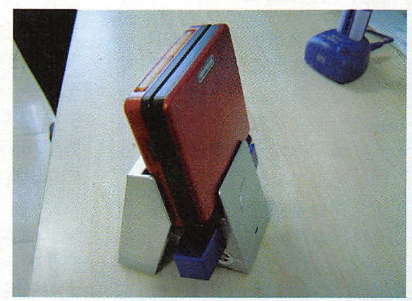


SP充电器



本次介绍的就是一直提到的座充。这个周边设计上还是比较前卫，把GBASP固定在上面很稳当，而且在座充前面有一个充电指示灯，可以更直观的观察到充电的状况，在使用时只要把GBASP往上面一放即可，不过麻烦的是还不能脱离GBASP原先的充电器，也就是说要把原先的充电器插口插到这个座充上才能给GBASP充电，这个座充只是起了一个放GBASP的作用。如果能够把变压器整合到座充中的话那实用性就大了点，现在这种设计有点多此一举的作用。





火线烧录卡系统开发者访谈

火线烧卡器是国内烧卡市场近期出现的一匹黑马，对市面上大多数烧录卡（宝盒卡/灵锐卡/QBoy卡/充值卡/烧录奇兵/太极鲨/大众卡）的支持是其最大的卖点，而且如GBALINK般可以对D卡进行改造烧录保证了玩家的D卡资源再次发挥作用，正因为其突出的功能，火线卡一经推出即在玩家群中引起强烈反响。今次本刊特别邀请到火线烧卡系统的开发者龙啸九天先生来和大家聊聊有关火线系统的话题。

窗外不归的云



——窗外不归的云(以下简称云云):很高兴您能够接受掌机迷的采访。首先请您给掌机迷的读者们做个自我介绍吧。

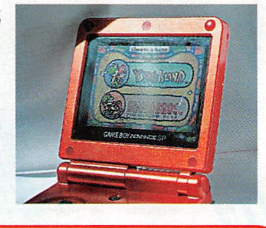
龙啸九天：首先自我介绍一下，我是一个地道的游戏迷，从小学就开始了，当时85年左右，FC、SFC、街机是我的最爱，后来在电脑前编程可以一连坐几个小时，也是玩游戏练出的基本功。因为喜欢游戏，所以现在开始进入游戏产品开发领域，火线是我的第一个产品，以后还会有更多游戏类的产品。

——云云：大多数读者并不知道，其实在进行火线烧卡系统开发之前，，您在单片机界是相当出名的，能否为大家介绍一下相关情况？

龙啸九天：http://www.C51BBS.com 是国内非常有名的“单片机C语言论坛”，是我在1999年大学毕业时创立的，因为C51技术新颖而获得很多工程师网友的支持，注册人数现在已经超过10万，总浏览页面数已经超过1000万次了，我自己都很惊讶。

——云云：您是什么时候接触GBA的呢？怎样看这台掌机？

龙啸九天：2002年吧，当时在商店里用GBA试玩了一下马里奥，当时就被图像丰富的色彩吸引住了。买了GBA后，我主要玩一些以前在SFC超任上玩过的游戏，其他主要是拿来看电子书。所以，一直有计划为火线开发一个专门的读书软件，要非常方便使用。GBA 因为可以二次编程，所以生命力肯定很强，我觉得就算NDS出来后，GBA SP一样可以继续热卖。



——云云：既然是用GBA看电子书，那么不可避免地就要用到烧录卡，您在推出火

线卡之前接触过哪些烧卡系统呢?对它们都有些什么看法?

龙啸九天: 在火线卡之前我一直用的是普通改卡，甚至没用过合卡。我觉得市面上的烧录卡太贵，甚至超过了GBA本身的售价，我自己都不舍得买，更何况一些靠零花钱的学生。这应该是我开发火线的初衷。所以我设计产品时，考虑最多的是不影响性能的前提下尽量降低成本。



——云云：您提到烧录卡售价过高，这是当今烧卡器市场的普遍现象，除了这一点，还有哪些原因促使您开发属于自己的烧卡器呢?

龙啸九天: 我喜欢使用简单方便的功能和软件，火线其实开始只是为我自己开发的，功能也根据我自己的喜好。火线其实在2002年10月就开发完成了，但我一偷懒就拖到了今年才发售。binbin在后面催了快半年。题外话，“火线”这个名字是binbin在2002给起的。所以说促使我开发烧录器的很大原因是binbin在后面催，因为他有太多的特殊卡烧录不了，要我帮他解决。

——云云:在开发初期,您是怎么给火线定的位?

龙啸九天: 火线开发初期的定位是价格便宜，烧录稳定迅速。发售后，则开始不断升级功能和完善软件。

——云云：那么火线的开发一共历时多久？开发过程中您遇到的最大困难是什么？

龙啸九天: 火线产品雏形用了2周，当时是2002年10月前，当时火线硬件已经定型。

2004年春节－2004年4月发售日，是商品化火线软件开发的时间，当时发售时软件版本为1.95，到现在8月，根据玩家意见经过多次升级，现在最新版本是2.6。

开发过程中的最大困难是修正bug，这个比写新功能还麻烦。一个新功能往往只用2天就能完成，而一个随机出现的bug要调试好几天才能解决。中间有大约一年的空档，没有继续开发。

——云云：您在前面提到了binbin在促使您开发火线所起到的作用，那么binbin对火线的开发有些什么帮助呢?

龙啸九天: binbin改过的卡很多，他向我提供了很多卡带的图片和资料，通过这些资料，我专门设计了一个改卡烧录的引擎，可以非常方便地添加各种卡带的支持和识别，这也就是为什么火线识别准确，而且能烧录各种卡带，而且升级迅速的原因。

——云云：火线发售初期，烧卡方式以及部分产品特性让我们联系到了GBALINK，请问火线的开发是否吸取了GBALINK的思路？或者说在某些方面受了GBALINK的影响?

龙啸九天: 是的，我在开发火线都认真分析过其他同类产品的长处和短处，如果是长处我就学习，如果是短处我就改进，刚发售时确实给玩家一些错觉，好像火线和Link很像，但其实软硬件内核都是完全不同的，有些link的老玩家使用火线后，就发现火线对改卡支持得更好，可以烧录的卡带更多。随着时间的推移，火线开始支持第三方烧录卡，而且不用改卡，这大大方便了很多只有烧录卡而没有烧录器的玩家。

——云云：我们看到，火线和GBALINK一样采用的接口是传统的打印机接口，而火线在设计初期EZ FLASH就已经发售了，那为何火线没有设计成采用USB接口的烧卡器呢？在普通玩家



看来,USB接口似乎要比打印机接口优势更多。

龙啸九天：在前面我说过，火线必须严格控制成本，才能卖得便宜，而且还能保证开发者和代理商有利润有热情来为大家继续开发和推广火线。用USB的话，现在成本太高。

所以我在软件上下功夫，让并口火线的传输速度做到最快150K。而一般FLASH芯片的写入速度都还达不到这个速度。这样烧录速度就取决于卡带，就算用USB也快不了了。

USB确实方便，但成本太高，如果有成本低廉的方案，我会再开发USB火线，但那至少也是半年后，因为现在主要的精力是为火线开发新功能新软件。

——云云：GBALINK在7月1日发布了其烧卡器USB版，同时原来的打印机接口版也降价了，我想烧卡器采用USB接口也是大势所趋，而火线和GBALINK相比，火线有一个最大的优势就是支持各种不同的烧录卡，您是怎么想到支持这些卡呢？目前火线支持哪些烧录卡？

龙啸九天：其实烧录器的重点不在于是并口还是USB，而在于软件功能是否强大，更新是否及时。最近要为火线开发sms、CHT金手指、软合卡等功能，暂时没有时间去开发USB火线。所以说半年后才会考虑。因为现在并口的火线一样热卖，并未受USB影响，

火线的定位和其他烧录系统不同,别人主打是卡，而我的主打是火线烧录器。



火线是一个开放式的烧录器，就像gamebios.com网站上介绍的那样,火线现在可烧录改卡全系列/宝盒卡/灵锐卡/QBoy卡/充值卡等等，也支持专用火线卡。

——云云：这样一来，购买火线的玩家就可以节约大笔费用了，像宝盒卡、灵锐卡等以前需要到店家去付费烧录，而现在只需要购买一个火线烧卡器就可以在家里自己进行烧录，不仅没有后期费用，还可以随心所欲，想烧就烧，没有顾虑地游玩。不过我有个疑惑，既然火线支持D卡，又支持其他品牌的烧录卡，那么您为何又要开发专门的火线卡呢？

龙啸九天：是啊，说得很对，火线为玩家做了件好事。

有些玩家不会改卡，手里也没有其他烧录卡，他们自然喜好专门为火线量身定做的火线卡了。



——云云：那么火线卡目前给玩家提供了哪些功能呢？

龙啸九天：火线卡提供的是硬件合卡，最多可以一个卡中烧录8个GBA游戏，而且全部都可以存档。全中文菜单。关键是火线卡非常省电，可以玩10个小时以上，对于卡带来说，玩得过瘾是第一位的。以后还会开发sms、金手指等功能，当然这些功能不仅仅火线卡可以用，只要火线能烧录的卡带都能用。

——云云：那么其他烧录卡火线卡是怎样实现合卡的呢？

龙啸九天：现在灵锐卡、太极鲨卡、Qboy卡用火线也可以烧录合卡，和火线卡功能相同。只是我无法保证第三方卡带有火线卡那样的产品质量和省电性能。

——云云：火线卡目前支持哪些存档方式？

龙啸九天：火线卡支持所有存档方式，据现在的测试结果，所有当前的GBA游戏都能存档。火线用的是软兼容的办法，这样可以让尽量多的卡带都能存档

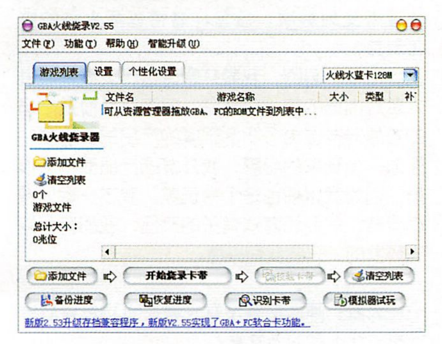
——云云：也就是说，火线卡并非是硬件全**记忆，但是可以采取软件打补丁的方法，最大限度地支持游戏存档。您的开发实力值得我们信赖，呵呵。**

告诉大家《黄太》里的无头骑+–7回合内干掉的方法：打他前先把除火系“マグナ”外精灵处于可召唤状态。这只火精灵装在第二队人身上，见到BOSS狂放召唤，第二队一上场就用“マグナ”，然后也是狂放召唤，刚放完他就HAPPY。ロビン；15；男；710001；陕西西安

龙啸九天：是的，所有游戏都是自动软件打补丁的办法实行存档兼容的。玩家在使用时感觉不到的，游戏能完美存档就OK了。

——云云：近日火线软件升级到v2.6，相比于v2.5，新版有哪些大的改进呢？

龙啸九天：V2.6相对V2.55，主要是修正了已知的bug，完善了烧录核心，增加了全程校验功能，彻底杜绝游戏白屏死机的问题。



前面讲过，修正bug其实比开发一个新功能还麻烦，而且是枯燥无味的，远不如开发新功能来得有激情和兴奋。不过，我希望火线软件用得很舒服很稳定，所以放慢脚步先修正bug，打好基础，为下一步的大功能升级做好准备了。另外，由于火线广受欢迎，市场上竟然出现仿冒品，V2.6增加了识别仿冒品的功能，保护了玩家和正品代理商的利益。

——云云：全程校验和复刻技术恐怕是本次升级中最引人注目的新增功能吧。在以往版本，烧卡结束后经常会出现白屏和死机的情况，在采用新技术后，v2.6版软件确实能够保证游戏的顺利烧录。

龙啸九天：是的，因为FLASH质量千差万别，烧录时会随机出现白屏故障，而且搞不清是游戏问题、烧录问题、还是卡带问题，有了全程校验后，只要烧录100%通过，就能保证烧录的数据丝毫不差。也很容易发现质量有问题的卡带，玩家可以及早采取措施。

——云云：以前的软件在识别卡带时也比较困难，出现无法识别的几率也很大，不知道新版在这个方面有无加强？

龙啸九天：已经为此专门完善了识别程序，现在自动识别正确率可以达99%，如果运用了新增加的卡带删除功能，识别正确率甚至可以达到100%。

——云云："卡带删除功能"？能否详细介绍一下？这个功能对所有卡带都有效吗？

龙啸九天：就是格式化卡带的功能。这个功能还可以用于判断卡带质量的好坏，如果FLASH质量好，删除会很顺利，如果FLASH质量不好，删除时会有卡壳现象发生。现在对三菱卡带有效，继续升级后将对所有卡有效。

——云云：火线的金手指目前是IPS，那么CHT金手指什么时候能够实现呢？

龙啸九天：CHT金手指的实现技术我已经很清楚了，还没有时间集成到火线软件中。现在在开发sms功能，完成后就继续开发CHT金手指功能。大约在1个半月内可以完成。在开发过程中还要增加对一些新卡带的烧录支持。时间很紧，功能会一个一个实现。

——云云：目前的火线卡能够烧满256M游戏吗？如果加入了SMS功能，卡带空间会否受到影响？

龙啸九天：火线卡可以烧满256M游戏，菜单很小，才10K字节。SMS功能会使用卡带空间的，我会让这个空间可调，可大可小。

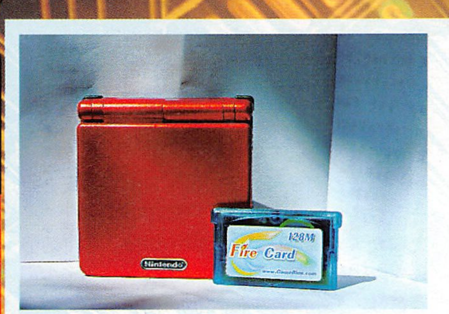
——云云：火线软件目前已经内置了FC模拟器，在将来是否还会有更多的计划，让火线实现更多的GBA周边功能？

龙啸九天：当然，现在有清晰的计划让火线实现更多的GBA周边功能，这些是别人还没有的功能，因此现在暂时保密。

——云云：该是什么样的功能呢？呵呵，很神秘样……那么像看电影，看小说，看图片这些应该能够得到实现吧？

龙啸九天：都说保密了。前面说过，我经常用GBA看电子书，所以火线肯定会集成读书功能。

——云云：目前火线烧卡系统是您一个人进行开发吗？有无合作伙伴？



龙啸九天： 火线主要是我开发的，当然有很多朋友为我提供建议、测试、金手指文件、汉化菜单等等。刚才说的那个保密计划是合作者主要开发，因此是同步进行。

——云云：目前烧卡器市场竞争激烈，可以说这个市场已经相当成熟，如EZ、XG、GBALINK等产品已经牢牢地将市场份额抓住，那么火线在现在才开始进入市场，是否已经延误了时机？

龙啸九天： 是啊，开始我也有同样的担心。我的主打是烧录器，而且便宜，支持业界最多种卡带，随着火线的热卖，我已经不担心晚进入市场的问题。由于可以学习成熟产品的优点，因此火线的起点更高。火线卖得不错，我也就没什么好担心得了。

——云云：事实也证明了这点，目前火线无论是在网上还是在游戏店，好评如潮，而且听说最近出现了火线的仿冒品，这更证明了火线是相当让人满意的，否则D商不会做仿冒的。您给大家介绍一下这次仿冒事件的详细情况吧。

龙啸九天： 谢谢大家的肯定。至于火线的仿冒品，我对这种不顾玩家利益和代理商利益的行为很气愤。还好火线专门设计了反盗版技术，彻底封杀了仿冒品，而且新版V2.6可以直接准确识别出仿冒品，保护了购买者的利益。

——云云：您目前是自主开发然后找工厂代工么？

龙啸九天： 是啊，完全自主开发，而且还在同时开发其他产品，所以时间都有点不够用了。火线生产是工厂代工的，最近修改了生产工艺，更换了更好的代工厂。第一批火线的质量已经不错了，返修率低于1%，现在完善了生产工艺，火线质量更加可靠了。

对了，要给火线玩家一个保养火线的建议：

携带收存火线的时候，不要将火线的引线紧紧缠绕在井口盒上，这样经过多次缠绕，有可能断线的。正确的方法是按照火线原包装的方法，折叠后用线扎好。这样用多久都不会断，其他产品如耳机线、手柄线都可以这样保养。

——云云：随着NDS和PSP的发售，GBA必然会受到影响，而靠GBA生存的烧卡器必然会连带受到影响，您怎样看待以后火线的销售形势？

龙啸九天： 呵呵，我最开始说过，火线是我进入游戏市场的第一个产品，后面还会根据市场的发展开发出更多适合玩家的产品的。当然，作为一个玩家的心愿，我开发的产品都不会很贵，因为我以前也是个穷玩家。我不一定只做烧录器，只要和游戏有关的产品，我都有可能去开发的，只要我有兴趣。

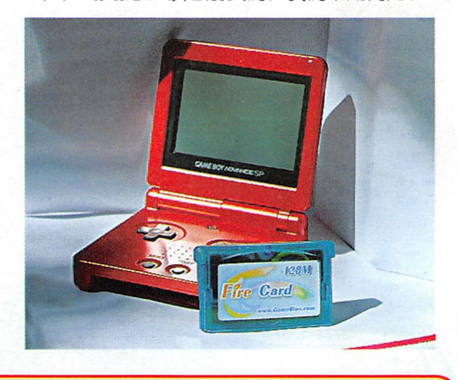
——云云：那么您有没有兴趣在NDS发售后进行相关烧卡器的开发呢？

龙啸九天： USB火线可能就是为NDS准备的吧。

——云云:感谢您接受我们的采访,最后希望您能够给本刊的读者以及广大GBA玩友说几句话。

龙啸九天： 好好玩游戏吧，不要错过现在的游戏激情，等长大了，像我这样，已经没有当时的感觉了。难得有几个游戏能让我激动，真是很懊丧的事情。同时也谢谢您的采访，祝大家都能玩到好游戏，我们以后还会提供更多游戏产品。

云云：谢谢您，读者朋友们，我们下期再见！



听说火影忍者木叶战记要出汉化版了，写上自己以前对此游戏的心得。1、最强必杀，鸣人的多重影分身+若元，50级时伤害达到800左右。2、最速全人物50级，由鸣人带领两个10级人物在17章（20、21、22章都可）用上述必杀鸣人一击过关，另两人可在半小时内到50级。

GBA模拟器no$GBA联机过程详解

GBA模拟器不但可以能够让你免费玩到众多的游戏，同时还可以调试自己制作的GBA游戏，但是大多数的游戏都是在双人模式下才会显出它的魅力，模拟器玩家们使用最多的模拟器就是由FT开发的Visualboy Advance，这个模拟器对游戏的支持相当的优秀，而且作者放出新版本的速度很快。但是这个模拟器唯一最大的缺点就是不支持联机功能，因为联机功能是GBA模拟器的最后一道防线。不过这最后一道防线如今也被攻破了，网上放出了调试模拟器NO$GBA的免费版本1.9，它最大的功能就是支持了GBA游戏的模拟联机对战，这样一来众多不能联机的朋友也可以在电脑上面使用这个模拟器进行GBA游戏的模拟器对战了，下面我就为大家详细地介绍一下使用NO$GBA联机的详细过程，需要这个模拟器的朋友可以去各大模拟器网站下载(注:目前NO$GBA的最新版本为1.9a)。

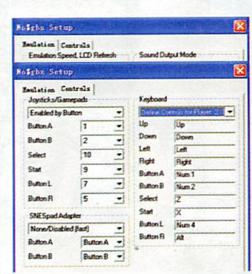
—— 模拟器设定 ——

下载好模拟器后打开模拟器随便找一个游戏ROM(注意ROM的名字最好是英文)进入游戏，之后按F11打开模拟器设置，将reset/strtup Entrypoint选项调整成GBA BIOS，其实不调整也可以进入游戏，只不过游戏中不能使用A+B+S－EART+四键复位，接着将Number for Emulated Game－Boys(游戏人数设定)调整成你所希望的游戏人数，目前最大支持12人对战，再将LINK Gamepaks调整成Gamepaks in allGBAs，其余的选项默认即可。调整之后进入游戏操作设定。



—— 游戏操作设定 ——

首先设定1P游戏手柄操作，在joysticks/Gamepaks选项中选择Enabled by button之后就可以设定你所喜欢的键位。接着在旁边的keyborad设定其他游戏者的操作，如果你没有游戏手柄的话，那么就要从contrlos for player1 开始设定，设定完之后在选择player2设定2P操作，如此类推。全部设定好了之后别忘了选择options里面的saveoptions保存一下你刚才的设定。之后就可以和朋友在同一台电脑上面进行GBA的模拟联机对战了。



—— 口袋妖怪的游戏设置 ——



GBA的玩家中有多都是口袋妖怪的FANS，下面我就来介绍一下口袋妖怪的联机方法。由于这个模拟不支持FLASH类型的存档，所以就使得玩家的游戏记录不能进行保存，这里我们需要一个工具将口袋妖怪的存档类型转换成为模拟器所支持的SARM格式，这个工具的名字叫做GBA Tool Advance 目前最新的版本是0.6（下载地址上期云给过了，不过为了方便我再写一下 GBA Tool Advance官方中文站 http://gba.ouroad.org/gbadat/)这个工具非常好用，不过这里我们只需要它一个功能那就是前面提到的存档类型转换，选择sarm图3加载口袋妖怪的rom（注意：该工具不支持压缩格式的ROM）之后选择打补丁进行存档转换。随后将Visualboy Advance的口袋妖怪存档文件（注意:不是游戏的即时存档而是模拟器的电池存档文件.sav结尾的）复制到NO$GBA的BATTERY文件夹里，存档的名字要和你游戏ROM的名字一致。之后按照我上面提到的模拟器设置方法设置好模拟器之后，就可以按快捷键F12加载口袋妖怪的ROM进入联机游戏的世界了^_^。



文/K.BLUE



浅谈VBA汉化

文/魔剑士但丁

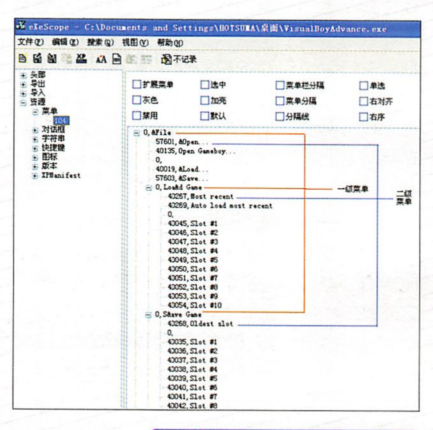
众所周知，VisualBoyAdvance是最好GBA模拟器之一，凭借着强大的兼容性和功能使自己成为众多玩家的最爱。在VBA1.7.2刚出来时曾经一时兴趣汉化了一下VBA，不过没想到汉化过才发现居然是个Beta版，让人很是不爽。最近闲暇之余，又重新汉化了一下，这里跟大家谈谈心得。

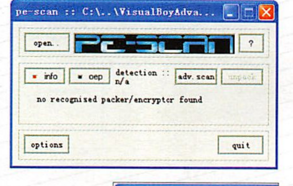
汉化模拟器其实比起汉化游戏要简单很多，并不需要懂太多的程序就可以搞定。这次使用的是常用的资源编辑器eXeScope，用eXeScope打开VBA，之前记得备份VBA，另外注册一下eXeScope。

VBA的官方版本都没有加壳，不过考虑到大家可能拿到是被hack过的版本，这里介绍一下如何去壳。壳其实是对软件的一种保护，软件作者通常通过加壳来保护自己的劳动成果和版权不被侵犯，既可以压缩软件大小，也能起到防止别人随意篡改的作用。最简单的检测软件是否加壳的方法就是用eXeScope打开并尝试编辑，如果出现“无法识别内部结构”的提示错误，则表示你的主程序已经被加壳了，当然你现在也不可能对主程序里的内容进行任何更改。因为加壳软件非常多，当然各种软件加的壳也不同，想去壳就必须知道加的是什么壳。如果碰到类似情况，可以去下载个PE-SCAN之类的查壳工具，检测一下软件究竟被加的什么壳，版本当然是越高越好，如果低了很可能检测不出。知道以后就可以对症下药了。例如如果是UPX壳就去下个UPX解壳，之后就可以进行汉化处理了。顺便提一句，即使检测出壳的类型解壳工具也不一定能解开，拿UPX来说，程序有可能被加的是非标准形式的UPX壳，这样的话就要先用UPXFIX之类的工具修复一下才能够正确脱壳。

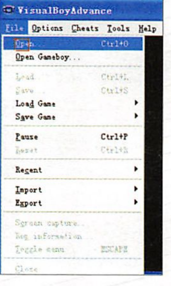
回到本次的主题。展开“资源”，我们需要汉化的就是资源里的“菜单”、“对话框”、“字符串”等。“菜单”>>“104”右边就会出现我们需要汉化的项目。

汉化时前面的地址千万不能更改，不然就会出错了，只需要把地址逗号后面的英文改成中文就可以了，至于“&”这个符号可要可不要，其作用就是在文字开头形成一个下划线，比如“&open”只要按一下开头字母O，OPEN这个菜单就会获得焦点。汉化成中文后也就没什么用了。





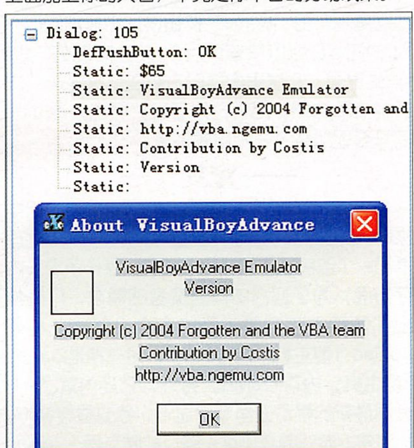
不用说汉化时大到提示语句小到单词都需要自己耐心的一个一个翻译，别嫌麻烦，要想想别人汉化游戏，数百万字都能扛得下来，我们这点算什么。不过最好有过硬的英文水平做保障，当然对专业模拟器词汇的掌握也是不可忽视的，特别是“工具”和“设置”里的一些单



词，不认识就参考一下别人的，自己再润色一下，千万别把什么金山词霸上的照搬下来，翻得不伦不类的。之后所有的汉化工作都是依样花葫芦。

接下来就是汉化对话框，双击某条语句，就能显示出语句的控件位置。也可以打开窗口选中每条语句进行修改。如果你觉得对话框太小，eXeScope提供了很多功能。比如“X：”、“Y：”、“高度”、“宽度”的修改。还有字体、对话框的一些效果设置。想做得更好一些的话，可以慢慢研究一下。

汉化后会发现帮助信息里的VBA图标变成了“惊叹号”图标，其实没什么好奇怪的原来由于VBA调用的是自己的图表，载入dll文件后$65变成调用windows系统图标。将其改成$64会发现又是其他图标了，大家可以选择自己喜欢的。别忘了在上面加上你的大名，毕竟是你辛苦的劳动成果。





字符串汉化的主要是一些VBA运行过程中出现错误的提示部分语句，修改倒是没什么难度，只不过翻译的难度相比之前加大了不少。全部修改完成以后，保存一下，VBA主程序就hack完成了。

还没完呢，接着要对每一个功能进行测试，检测一下是否会有报错、崩溃、翻译错误、漏翻的毛病，如有要及时更正。一切OK后，为了保护自己的劳动成果，也可以像开始说的那样，对VBA加个壳。

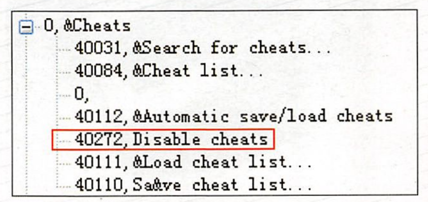
这样直接对EXE文件进行操作有个很大的缺点，如果有新版本软件放出虽然不用再次翻译，但是也免去不了再次录入的麻烦。固然没有游戏汉化那么庞大的文字量，不过劳动量也实在不小，够忙上好几个小时的了。

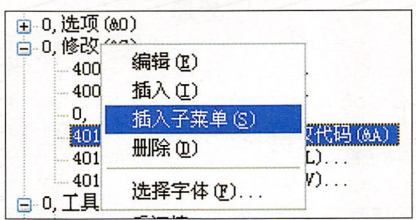
VBA支持DLL文件的汉化包，并且官方也有放出。我们可以稍加改造加以利用。

DLL汉化包老版对新版只会出现2个问题。第一、如果软件进行了功能更新，添加了新的菜单，如果仍然采用以往的dll文件，仍然可以正常使用，只是新添加的菜单在dll文件的作用下无法显示。第二、帮助中的信息有变化。

现在知道了问题所在，当然是找应对的方法，对于后者只要稍微改动一下版本信息即可。对于前者，只是因为新的菜单地址在dll文件中没有，我们只要将地址手动添加进去，并加以汉化即可。

把老版本VBA的dll文件复制出来，直接改就可以了，我们也没那必要去分析文件的数据结构。仍然用eXeScope打开，事先记下新添加功能所在的地方。直接跳转到那里。比如1.7.2在金手指功能里新加入了“禁用代码”的功能。由于我们并不知道这个菜单的地址是多少，所以先打开VisualBoyAdvance.exe查看一下。





地址为40272，回到dll文件中，在主菜单上选“插入子菜单”，插入后会在末尾，用鼠标拖拽到相应位置。输入地址和中文。如果出现要添加分割符的情况，只要新建立一个子菜单，地址设置为“0”，文本信息设置为空。最后将版本信息修改一下就完工了。

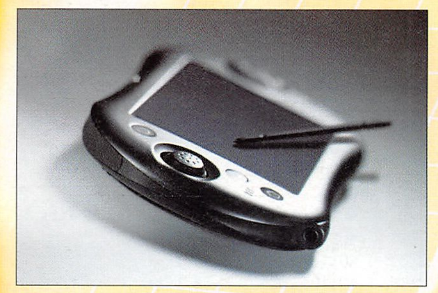
可以看出修改dll文件的方法明显效率非常高，一般VBA只是增加兼容性和稳定性，现在已经很少加入新功能了，软件更新后只要稍对dll文件做一下修改就可以使用了。好了，先介绍到这，其他模拟器简单的汉化方法差不多，希望能给大家带来汉化的乐趣。



文/安娜

新兵上路——Zodiac

上期杂志我们为大家介绍了一款使用PocketPC系统的掌机小强——Gizmondo，如今作为PocketPC的最大竞争对手Palm OS也推出了一款掌上游戏PDA，让本已狼烟四起的掌机市场更加扑朔迷离……



外形

一直以来，Zodiac的宣传攻势都是针对任天堂GBA和索尼PSP而进行的，因此我们不难看出，它的市场定位更加偏重于游戏设备。作为一款游戏设备，Zodiac的尺寸比一般Palm OS主机稍大一些，三维尺寸142mm×79mm×14mm，机身重180克。Zodiac的按键布局与普通掌上游戏机十分相似，特别是它的方向键采用了摇杆型设计，大大方便了游戏操作。另外方向键下方的“Home”按钮设计也非常到位，用户使用它可以快速调用Zodiac定制的Palm OS主界面，在这里你可以方便的选择Palm OS各种常用功能。另外，为了保护屏幕，Zodiac的屏幕还加装了一个皮制外盖。



配置

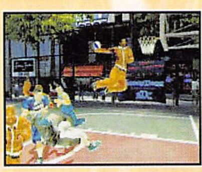
Zodiac的硬件配备在Palm OS机型中出类拔萃，它配备了一个摩托罗拉ARM9 200MHz处理器和一个改良版本的Palm OS 5.2操作系统。内存方面，为了迎合不同消费者的需求，厂商推出了两种内存容量不同的主机设备，一种是Zodiac 1型主机，内存32MB；另一种是Zodiac 2型主机，内存128MB。另外，它还内置了ATI公司最新的移动设备专用显卡，独立显存8MB，应对掌上游戏简直小菜一碟。扩展方面，Zodiac除了配备了蓝牙无线模块外，还提供了双SD/MMC卡插槽，存游戏，接外设，来者不拒。

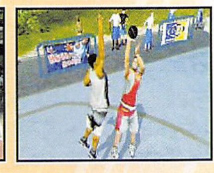
Zodiac采用了65536色的TFT液晶屏幕，分辨率为480x320像素，值得一提的是这块屏幕的可视面积比较大，达到了3.8英寸，玩游戏、看电影比GBA更清晰、艳丽。音效方面，Zodiac采用了Yamaha公司的立体声扬声器，音质得到了有力保证。

性能

作为一款游戏设备，Zodiac的游戏性能特别出众，除了多款专为它量身打造的专用游戏外，它还支持现有的大多数Palm OS游戏。与一般Palm OS机型不同，Zodiac配置了一块独立显存高达8MB的ATI移动设备显卡，这块显卡除了能够提升游戏质量外，还可以提升Zodiac的视频播放能力，应对MPEG1、MPEG4、

当我第一时间入手恶魔城第四款作品——午夜安魂曲时，我就迫不及待的玩起来，那256M的容量超炫的画面，丰富的道具……就在我快通关时一阵紧急集合哨把我惊醒，我的午夜安魂曲变成午夜集合曲。高超；23；男；363000；福建省漳州市94894部队81分队

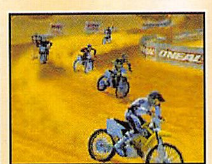




QuickTime、AVI、DIVX等格式的高质量视频文件易如反掌，而且ATI公司还专门为这块显卡提供了专用的游戏引擎——X-Forge 3D Game，各游戏厂商利用这套引擎开发游戏会更加方便、快捷、高效。此外，主机还预装了音、视频多媒体软件和联系人、日历、记事本、图片网页浏览等软件，同时它还支持大多数现有的Palm应用程序。由于Zodiac配置了一个容量高达1540mAh的锂电池，所以它的电池续航能力超强，可以连续播放5小时左右的视频影像。不过令笔者比较遗憾的是，主机内置的蓝牙功能目前仅能进行文件传输，不支持联机对战。

虽然PDA掌上游戏机性能、配置要比普通掌机强悍许多，但仅凭这几个不知名的三流游戏开发商的支持，很难让笔者对它有多大信心，君不见N-GAGE幕后黑手有多强，但最终命运也是饮恨沙场。





PDA版本NEOGEO模拟器诞生





掌上电脑用模拟器如今是越来越火爆，继GBA、PS等重量机种掌上模拟器之后，于2004年08月11日，史上第一款NEOGEO掌上电脑版模拟器正式出炉！各位拥有掌上电脑的NEOGEO粉丝们（包括笔者在内）终于可以一圆把原汁合金弹头装在口袋里的究极之梦。这款NEOGEO模拟器全称为“gngeoCE Ver.0.01”，它是由一个日本发烧模拟粉丝经过半年有余编写而成，目前只推出了对应Pocket PC的版本。这款软件继续发扬模拟界的一贯共享宗旨，完全免费使用，官方下载地址为：http://www.imasy.or.jp/~ngs/emu，由于这款软件的界面比较简单，并没有提供秒间帧数显示，所以笔者无法判断其确切的帧速率，不过据笔者推测应该在40fps/s以上，可以说还是相当流畅的，目前这个软件的惟一一点遗憾就是还没有办法全屏幕显示，也没办法横屏显示，只能显示一部分图像，估计以后的升级版本会修正这个缺点。OK！废话不多说了，大家开足马力GO！GO！GO！

手机也爱穿马甲

最近真的感到世事变化无常，不但生活如此，就连身边的数码产品也难逃如此厄运，就拿手机来说吧，如今的手机样子真是怪的很离谱！直板型、折叠型、DV型、手表型……更有甚者，今年又蹿出一批带手柄的“怪兽”手机，不过比较令人意外的是，这批手柄手机的始作俑者并不是家用游戏机产业最大的幕后黑手索尼公司（索尼爱立信），而是韩国数码大厂三星电子……

■ 三星SCH-A600（图1）

别看韩国人在家用游戏机产业中所占地位不高，但我们的这个近邻在PC和移动设备游戏产业中所占的分量正在日益膨胀，大有超越日本之势。特别是在PC网络游戏和PDA、手机游戏产业中，韩国游戏已跃居世界三甲之列，就连游戏大国日本也只能望其项背，目前很多国内手机、PDA游戏开发商也有很重的韩系背景。作



为韩国第一大电子厂商，世界手机第三大厂的三星公司正是看到了这一契机，从2003年开始不断全力加强自己的手机产品游戏功能，接连推出了一系列超强的游戏主打手机，三星SCH-A600便是其中一款。虽然这款手机是去年年末推出的一款旧机，但正是它首开了手机+手柄的设计先河，将游戏配件正式引入手机产业。虽然这款手机的配置一般，只采用了65536色的TFT液晶屏幕，64和弦，4倍变焦功能，30万像素摄像头，但是它在手机发展史上绝对具有划时代意义！

■ 三星SCH-V450

SCH-V450也是一款来自三星公司的最新手机产品，这款手机将游戏手柄完全整合到了机身之中：机身设置了两组方向导航键，外面的摇杆和功能键平时主要做游戏手柄之用，也可以作为普通的手机功能导航键，打开手机后，里面还有一组导航键，它主要操控各项手机功能，当然也可控制游戏，只是不如外面这组“手柄”好用。这款手机配置相当高，26万色TFT屏幕，64和弦，30万像素摄像头，支持记忆棒扩展，最大可录制2个半小时视频，呵呵，忘了一点最重要的，它是一款3G手机，目前只支持韩国CDMA网络，国内还没得卖……不要对偶下毒手啊！内置游戏（移植自Pocket PC同名游戏）。







■ 索爱Z608

作为全世界最大的游戏硬件商，索尼（索尼爱立信）公司当然不会对三星手机在手机游戏界“横行霸道”熟视无睹，它于2004年初推出一款主要对应旗下手机索爱Z608的手柄外设“Gameboard EGB-10”，同时这款外设也可以使用在T618、T628等索爱手机上。如果单从外形上来看，这款外设可以算得是真正的游戏手柄，而且全中国遍地都有的卖，不过350元左右的价格实在是有些鸡肋……



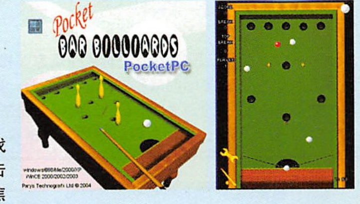
虽然目前手机的游戏外设还比较罕见，而且实用性也值得推敲，但以上三款新机已经吹响了手机游戏外设的第一轮号角，相信用不了多久，手机外设肯定会成为手机外设又一增长点！

VOL.15期上登了我的画真是太感动了！（再接再厉中）飞月姐偶爱你呀~~曾珠：15；女；400011；重庆渝中区新华路2号朝天门鞋城办公室（曾祥骥）；兴趣：看PG、玩GB　飞月：呵呵，希望你越画越好，再有新作刊登哦！

本月PDA游戏TOP5

Pocket Bar Billiards

游戏类型：TAB
上市日期：2004年8月
官方网站：http://www.parystec.demon.co.uk
适用机型：Pocket PC



粉变态的大师级台球游戏,难度高得可怕。虽然这款游戏画面效果一般,但是其独特的视角跟踪效果十分出众,当玩家击球以后,屏幕画面会自动跟踪桌球切换视角,并加入放大、变焦等效果,十分有趣。另外这个游戏的玩法也和我们平时所玩的台球游戏有很大区别,它并不是依照美式台球或斯诺克等游戏规则来进行,而是采用技术挑战式玩法,玩家必须将球桌上所有的球一杆入洞,以达到魔鬼球技训练效果,除此之外,这个游戏还支持WIFI联机游戏。

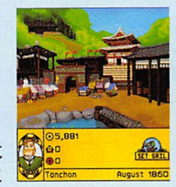
Flux Challenge

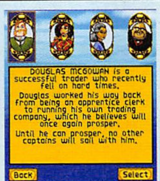
游戏类型：RAC
上市日期：2004年8月
官方网站：http://www.fluxchallenge.com
适用机型：Pocket PC

一款非常养眼的3D版太空飙车游戏,游戏发生在未来人类社会,在这个时代,地球人的宇航技术已经相当昌明,传统的战争已经被飙宇宙飞船所替代……–_–b,各国派出自己最先进的宇宙飞船,比赛胜出国即可号令诸国。游戏中有多款飞船可供我们选择,游戏画面效果非常出色,速度感极强!值得一提的是这个游戏升级速度非常之快,有时上个厕所回来它就又升级了……

Tradewinds

游戏类型：RPG
上市日期：2004年8月
官方网站：http://www.astraware.com
适用机型：Pocket PC&Palm OS





掌上版“大航海时代”劲爆出炉喽！ Tradewinds是与大航海时代非常相像的一款中世纪航海RPG冒险游戏,游戏中共有三个来自不同国家的主角可供我们选择，不过这些主角的目标是相同的，那就是通过海上贸易赚取更多的金币来武装、扩充自己的舰队。游戏中我们不但可以游历世界各地的著名的城市,交易各种商品，而且在航海过程中我们还会随机遇到各种各样的海盗，进行刺激的战斗,当击退的海盗达到一定数值时,政府还会授予我们各种爵位,如此精彩的游戏,你还等什么呢？GO！GO！GO！

Foo Fighter

游戏类型：STG
上市日期：2004年8月
官方网站：http://www.elements.nl/
适用机型：Pocket PC&Smartphone





一款很经典的空战射击游戏，画面风格有些像FC经典空战游戏“兵蜂”与“沙罗曼蛇”的整合之作。游戏中我们要征战于银河系的四大星球之间，为打倒野心家X博士而战。本游戏画面效果比较出色，敌方角色形色各异，各种武器道具也比较丰富，除了常规武器外，玩家还可以蓄力攻击，此外，游戏还有5种难度可供选择，适合各种不同水平的玩家。值得一提的是，这个游戏还推出了Smartphone版本，与Pocket PC版本一模一样，绝对不容错过！（注：由于此游戏也收录入本期手机游戏TOP 5，因此后面的手机游戏变为4个）。

Warring Nations





游戏类型：SLG
上市日期：2004年8月
官方网站：http://www.warringnations.com/
适用机型：Pocket PC&Palm OS

一款欧洲的“三国”游戏，游戏中玩家要扮演一位中世纪欧洲的领主，在有生之年将国家统一。此游戏集回合制策略游戏与即时战略游戏的特点于一身,游戏初期，玩家可以任选欧洲版图上的一位领主，通过发动战争来扩大自己的领土.游戏开始时,每个领主只有一个城堡,玩家可以通过征税,生产,采矿等手段来扩充军备,军事力量成熟时，便可以攻城掠地了。喜欢帝国时代类游戏的朋友绝对不可错过！

本月手机游戏TOP4

FirePower EX

游戏类型：STG
上市日期：2004年8月
官方网站：http://www.manaisoft.com
适用机型：SmartPhone

FirePower EX是一款以人类现代战争为背景的空战游戏，整个游戏分为4大任务8小关，每个大关卡都有一个必须摧毁的敌方军事目标(BOSS)。游戏中玩家可以从Fire-I战机或LIGHT武装直升机中任选一架进行战斗，战斗过程中，玩家还可以获得各种武器道具来增强火力,此外,本游戏还采用了多层卷轴技术,从而大大提高了游戏场景的层次感和深度，给游戏者带来非常强的视觉冲击。



天行者

游戏类型：STG
上市日期：2004年8月
官方网站：http://m-internet.com
适用机型：Symbian机型

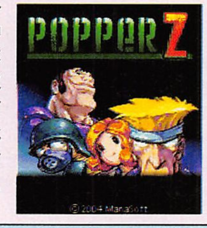
“警报,警报,敌人正突击我们…”,你驾驶全宇宙最强的“天行者”来捍卫地球,一轮刺激的空中大战正式展开!游戏中我们可以得到多种道具支援,包括保险、加命、防护盾等等。虽然剧情有够俗套,画面比较粗糙,但这款游戏还是比较耐玩的,而且这是一款国产软件,咱自己要再不支持一下,那未免有些说不过去,闲来无事时小搓一把,未尝不是件乐事。



Popper Z

游戏类型：ACT
上市日期：2004年8月
官方网站：http://www.manaisoft.com
适用机型：所有支持Java的手机

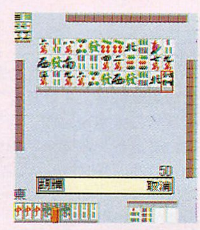
Popper Z是一款讲求战略与技巧的动作类游戏,玩法酷似炸弹人。游戏中,玩家将扮演一名代号“Z”的特种兵,深入敌后去破坏敌人正在研制的一种杀伤力巨大的战略兵器。游戏共有30关,每关的场景和地形各不相同,敌方士兵也种类繁多,您必须根据不同的地形和敌人采取不同的战术,以达到有效打击敌人的目的,此外每关关底你还要对付各种难缠的BOSS,十分刺激。



广东麻将

游戏类型：TAB
上市日期：2004年8月
官方网站：http://m-internet.com
适用机型：Symbian机型

国人最爱的修长城游戏来喽，与其他手机麻将游戏相比，这款麻将游戏有点酷，它不但画面要优于同类手机麻将游戏，而且还采用了全程真人语音发声效果，另外游戏中敌人角色十分丰富,多达十四位之多。游戏开始时你有30000“赌资”，目标很简单，那就是把对手的钱全敛到自己的口袋里^_^。



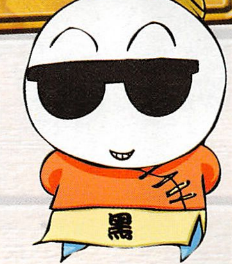
雪人是不是按顺序来收录边栏，最先寄到的就优先上边栏？孙亚骏：14；男：210002；江苏省南京市白下区车白菜园10号301室；兴趣：电玩、NGC、GBA/SP、火影、ZELDA
雪人：这只是其中的一个因素，主要还是要看具体内容而定。



玩家手记

P142 ■雪人聊天室
P146 ■任性贴图区
P148 ■问答无双
P152 ■封神榜
P158 ■GB的不灭传说
P164 ■二线游戏整装待发大阅兵
P172 ■口袋百问
P176 ■逆转法庭
P180 ■机战天空
P184 ■掌机游戏动漫坛
海贼王的掌上正剧
P190 ■可爱＋有趣大碰撞
小评《马里奥VS大金刚》

雪人聊天室



雪人的表情

⌒_⌒	呵呵
d-_-b	可恶
@_@	晕死
-○-	惊讶
--!	安静ing
-⊙-	笨蛋

海边一游

碧海柔沙一线牵，
斜阳云霞映满天，
醇酒佳人乱人眼，
且把尘世抛一边。

刚刚截稿，就赶上杂志社组织旅游，于是和飞月等一众同事跑去大连避暑。适逢大连啤酒节，一时间，世界各国的名酒和热情漂亮的大连美女真是让俺乐不思蜀了。不过，俺还是及时赶回来制作新一期的《PG》，因为就是再好的佳人美酒也比不过一封满载读者大人们真情的来信。

爆炸消息 《掌机迷》半月化了！

虽然工作负担更重了，但是，为了能给读者大人们提供更多的新闻猛料、攻略研究和软硬件资讯，俺是不会在乎什么辛苦劳累的，也希望各位读者大人能够给予我们更多的支持。

新丁入伙

一个篱笆三个桩，编辑部里来新人。两位新人——阿蛮和Keetyl——正式加盟编辑部，相信《掌机迷》在他们的努力工作下，一定会更上一层楼！



细心的玩家也许上期就看到阿蛮这个新名字了，本期也终于轮到阿蛮俺露一露脸了(笑)，以后阿蛮将会负责软硬件相关的栏目，大家如果有什么问题的话可以直接询问阿蛮了。在以后的工作中还要请各位玩家支持俺啊，阿蛮这里有礼了。

我是新兵入伍的小编Keetyl，作为编辑，最重要的就是和读者朋友的交流，哪怕是读者大人的板砖和鸡蛋也照单全收（咳咳）。闲话少说，当读者拿到我们这一期杂志的时候，也已经结束了炎炎夏日的假期吧。开学的日子虽然痛苦，但闲暇时静心品味游戏还是能使学习和娱乐相辅相成的。这不，9月份口袋妖怪大作绿宝石要发售了，各位可千万别挡不住口袋的诱惑在课堂上偷偷玩，后果可是不堪设想。

Keetyl

聊天室规则

亲爱的聊天室用户：

您好！欢迎光临雪人的聊天室，雪人非常荣幸能与您一起共同度过有掌机和《PG》的每一天。为了节约聊天室的资源和本聊天室管理员的时间和精力，以及避免一些不必要的麻烦，特制定本聊天室的规则，具体如下：

1. 本聊天室无需注册，所有用户均可以自由进入本聊天室聊天。
2. 本聊天室旨在为志同道合者提供交流感情的空间，恕不解答各种关于游戏软硬件方面的问题。(这种事情要去找云云，否则他可能会失业的哦！⌒_⌒)
3. 以下行为不受本聊天室的欢迎，当以下行为出现时，您的发言将被屏蔽。

1) 发表反动、色情以及其它违反国家法律规定的言论或使用含有反动、色情、以及其他违反国家法律规定的用户名或昵称。
2）发表谩骂、辱骂及包含人身攻击言论或使用带有性别歧视、种族歧视、信仰歧视、个人侮辱、自侮辱、宣扬暴力、色情、猥亵等或其它违反国家法律以及社会公德的不雅用户名或者昵称 。
3) 重复发表相同或类似的聊天内容或连续地漫无目的地使用符号表情进行刷屏，影响其他用户聊天。
4)其它可能引起聊天室内用户强烈反感或影响其他人聊天的行为。

4. 聊天室用户可以随时向雪人报告聊天室的bug，以便俺能为广大掌机迷们提供更好的服务。

机战快速读档：按紧A、B、START键、SELECT键，然后除START键外放开其它键，这样就能快速读档，有兴趣不妨试一下。
豪仔；15；男；510170；广东广州；兴趣：打GBA、高达

江苏常州某读者赠词二首。

鹊桥仙

上阕：云云弄巧，飞月传技，PG精彩无限。
我与PG一相逢，便忘却风(林)雪（人)无期。
下阕：高考在即，痛弃掌机，却难割舍PG。
两情若是久长时，又岂在朝朝暮暮。

江城子·常州出猎

上阕：老夫聊发少年狂，左牵《迷》，右擎机。
红旗宝马，十面围报亭。
想买PG随偶来，十块钱，买两本。
下阕：PG开张尚周年，小轩窗，正梳妆。
物美价廉，亭主泪千行。
BOSS年年肠断处，是每月，十五日。

读者秋风：这期的赠品洁屏方巾不错，我可以用它来擦手机显示屏，谢谢《掌机迷》。

来自广西罗城县的陈思屹：谢天谢地，我的眼镜布刚丢，你们就送我一条，《PG》心地真是善良。

来自福建省三明市的Shirley：我的眼镜布掉了，你们送的洁屏方巾正好用，真是太谢谢了！

来自东北的雪人：呵呵，看来世界上最懂得一物多用的生物果然是读者大人啊！

来自山东省乳山市的刘思洋：一年前，吾看汝书，发现GBA如此之好玩，遂去购买。问店家有否，店家曰："有！"吾大喜，只见店家搜索一阵后，给吾一带"俄罗斯方格"的小型游戏机……

来自东北的雪人：这也可以，真是……各位读者大人购机时也要小心哦。

来自辽宁省鞍山市的柳文博：我是在哥哥的讲解下，才知道GBA是这么的好玩。我在玩火影忍者的时候，就一个字——"爽"！今天我又看见《掌机迷》的东东，我买了一本，但是没有光盘，真可惜（哭）。

来自东北的雪人：呵呵，别急也别哭，这期《掌机迷》的光盘重出江湖，希望能给各位读者大人带来一份快乐的心情。

来自北京市门头沟区的刘洋：前些时间跟女朋友吵架了，就因为上网，所以今后SP就代替PC了。

来自东北的雪人：人生中总是面临着选择，而如果人们总是怀着鱼与熊掌需兼得的心理的话，那么自己面对的压力就会大得多。所以，在日常生活中学会理智地选择，懂得合理地取舍才是使自己的生活变得更加轻松的方法。

来自北京市石景山区的卢芳：对于我这样的菜鸟玩家，希望能对以前的精品游戏的攻略进行回顾。

来自东北的雪人：其实本刊已经建立了经典回眸栏目，但是由于近期的掌机佳作不断，所以就暂时不能继续刊登，请各位读者大人们多多谅解。当然，只要有机会的话，在以后的杂志中我们还是会刊登以前的精品游戏的攻略的，请需要这些攻略的读者关注本刊。

来自北京市崇文区的曹金易：偶在流行GB时，不停地玩GB卡，几天后就换，换了N次后，偶又在流行GBA时，不停的玩GBA卡，也换了N次，而在看《掌》时却是始终如一的。

来自东北的雪人：非常感谢你对《掌机迷》一如既往的支持和厚爱，我们将会用加倍地努力来回报读者大人们，"把最好的掌机杂志奉献给读者大人"是本刊不变的目标，请大家在关注我们的同时，多多提出您宝贵的意见，帮助我们使《掌机迷》变得更好。

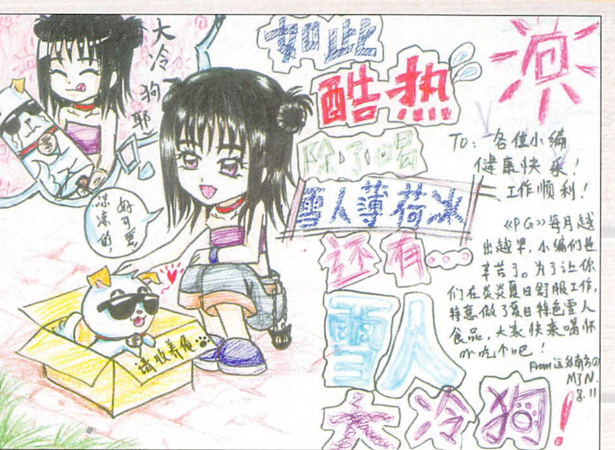
来自广西南宁的劳景梓：最近刚入手GBA，兴奋不已。不过，我有一个小问题想请教一下，"装玻璃镜面时，用把GBA透光板拆下吗？还是直接装上？"

来自广东新会的黄健君：我买第15期，老板看见15就说15元。汗，我当然与他争到底，《掌》多少钱一本我会不知？开玩笑！



↑雪人：非常感谢施读者投来的她心中的《PG》工作组的假想图，也希望广大读者能积极投来你们的画稿，画出你心中的编辑形象。

回答"包打听"Q5的第二个问题：打完第6个徽章后来到ミナモ市，ミナモ市下方有一座山，在里面打败熔岩兵团后到ミナモ右边沙堆上的熔岩兵团基地，里面有间房有两个去处，其中一个就能拿大师太球。张源；15；男；563000；贵州省遵守市第十中学八3班；兴趣：看书、玩游戏



还好吗？苦守N天，一打开《PG》便是“雪人聊天室”那页，好开心啊~我的雪人薄荷冰被登上了~谢谢你啊！今次也请你登上……雪人大冷狗啦！最后一次好吗？偶很难才有灵感的！

广州市番禺区大岗镇二湾大街　MJN

雪人：继上次被MJN恶搞之后，今次又一次惨遭毒手。不过能被这么可爱的MM青睐，看来俺也只好认命了。555

来自东北的雪人：不是吧？按着这位老板的说法，那么掌机迷1000期时的价格不就是……，这可真是读者的噩梦啊。

来自北京的飞月：大家要小心商家的诡计哦，在购买物品时一定要打起十二分精神哦。

来自黑龙江省哈尔滨市的阿文：我要号召广大女性朋友：GAME BOY并不只是男生们的朋友，也是你们女性同胞的伙伴，而且雪人大哥对女孩子也是格外支持的噢！

来自东北的雪人：这是一个很好的提议哦，希望也有更多的女生玩家加入到掌机的阵营里来，成为掌机一族的成员。

来自辽宁盘锦的胡锡麟：首先，我先打把小刀，架在自己的脖子上，然后说：“如果《掌机迷》再不出光盘，我就立刻死在你面前。”

来自东北的雪人：别这样,您瞧，本期的《掌机迷》光盘不是已经重出江湖了吗？如果你牺牲了的话，那以后就看不到精彩的光盘内容了哦！

来自山东省淄博的侯炳亮：我想在这里谢谢我的女朋友，没有她就没有自己的GBA，没有她我将永远失去对游戏的热情。

来自东北的雪人：虽然不知道你们之间究竟发生过怎样的事情，但是能够在人生的旅途中遇到一个真心理解和支持自己的人真的是很难得的。因此，俺是非常羡慕侯读者的，希望侯读者能够珍惜自己手中的幸福，愿天下有情人终成眷属，也希望《掌机迷》能为你们带去更多的欢乐！

读者王琨：如何加入《PG工作组》，对其人员有何要求？你们缺什么样的人材？

来自东北的雪人：无论是高矮胖瘦，无论是男女老少，只要您有与掌机相关的一技之长，我们都欢迎您与我们联系。如果您想加入《PG工作组》，请投稿至PG@VGAME.CN，稿件可以是研究、攻略、杂谈和画稿等等。当然，上述稿件必须是您原创的才可以哦。

来自黑龙江省哈尔滨市的许思莹：请问《掌机迷》有没有光碟啊？如果有为啥买哪期也没看到啊？可是没有为啥在《机》字上画一个光碟呢？

来自东北的雪人：当然有光盘啊，本期就有随刊附送啊，请大家在购买时要看清楚哦！

来自秦皇岛的贤人送献上一首根据《十年》改编的PG版《一年》，祝《PG》越办越好。

一年

如果那两个字没有颤抖，我不会发现。我难受，怎么说出口也不过是不拥有。如果对于下期没有要求，看一遍就起眉头，成百上千个书店口，总不会有人要留（PG），拥有既然不能参透，何不在买到的时候，一边享受，一边追求。

一年之前，我不认识你，你不属于我，我们还是一样，陪在本陌生书左右，走过渐渐熟悉的关口。

一年之后，我们还是朋友，还可以问候，只是那种感觉再找不到不买的理由。陌生难免沦为朋友。

直到和你做一年朋友，才明白我的RMB，只是为你而留，并不为别人而留。

某天，一同学突然说道：“花3个大师球却收到了雪人，我的飞月跑掉了……”

肖仔聪；16；男；525400；广东省电白县水东镇广隆路横西4街14号；兴趣：GBA、上网、画漫画

游戏的朋友

我们没有面对面，
我们相隔很远。
因为我们的爱好和理想，
我们才有了语言，你我彼此有着一份执着。
怕最后什么都不留下，
其实，我也可以成为你的朋友。
因为，人生也如游戏一般。
我们每个人都想胜利，我们也需要伙伴。
送给通过《掌机迷》认识彼此的朋友们，愿我们在未来的道上一同努力。

四川南充　温海冬

来自北京市石景山区的王安琪： 加强文章的数据校对，尤其是涉及游戏攻略、研究的内容更要慎重。

来自东北的雪人： 谢谢王读者的提醒，我们在今后一定会更加严格地核对稿件，保证本刊的质量，争取为各位读者大人奉上精神大餐。

来自北京市的腾吉： 一天我拿着森林狼的“全家福”看着，这时我五岁的妹妹走过来对我说：“哥哥，这里面哪个是泰森呀！”我随手拿起一本书递给她，她接过来翻了翻又对我说：“这是什么书呀！”我说：“这是掌机迷！”她看了看指着雪人说：“这丸子真可爱，我一会儿让我妈也买一本！”听完后我实在忍不住了！（狂笑中，啊，抽筋了）

来自东北的雪人： 这个,没想到俺这么可爱呢,呵呵！

来自浙江海盐的单俊豪： 说到赠品，VOL.16做得不错，一本掌机杂志本来利润不高（我猜的），如果送些亏本的东西实在太难为小编们了（不如VOL.17送盘烧录卡~~被人暗杀）。实用即可。

来自东北的雪人： 呵呵,谢谢你能喜欢我们的赠品,也希望各位读者大人能来信谈谈自己想要的赠品以及对赠品的看法。当然,像那种说了之后会被人暗杀的赠品就免了吧,毕竟还是读者大人的生命更重要不是?

来自天津的李植轻： 我很关注的一项就是《PG》的发行时间,以前是每月的15日，购买到手的时候也比较合理,可现在我都不知何时买《PG》了。VOL.15是20几日,而VOL.16却是8日入手，而且书上也没注明是几月几日生产或发行,希望编辑们能引起注意。

来自东北的雪人： 由于不少读者反映本刊出刊周期太长，所以我们正在努力地缩短出刊周期，以便让读者大人们能够更快更早地了解到新鲜热辣的掌机资讯，对于由此给一部分读者带来的不便，我们在此深表歉意。

来自北京市的李韩宇： 编辑部太穷了吧！要为雪人买了聊天用的房子就买个大点的，雪人聊天室一间房子要装N多的掌机迷嘛，最起码也要5页以上嘛?现在只有2页，哪够呀！

来自东北的雪人： 呵呵，大家少安毋躁，其实两页已经不算少了，因为每期的新鲜资讯真的是不少哦。当然，只要条件允许，我们的住房面积还是会得到改善的。

这是我第一次给贵刊写信，有一点点紧张，一点点兴奋呐，其实我也是最近才迷上掌机的，具体地说，也就是从第十三期才开始买《PG》的，可一买，就彻底爱上了它！而我之所以会彻底迷上掌机也是由于那款超超超经典的RPG——《黄金太阳》。而这期的VOL.14中的特别企划又正好是《黄金太阳》，所以直到今天为止，我已经把那特别企划给看了N遍啦！翻都翻烂了……，可就是看不厌！那期的特别企划做得简直太棒了！不仅讲述了游戏的本身，更道出了游戏背后的故事，还有那些罗列着的列表，真是大大方便了我们这些忙于学业的学生一族啊!在此，真的实在是太谢谢你们了！！！万分激动中……

其实，我挺喜欢雪人的这份工作的。“编辑”这份工作真的很特殊，它与普通的工作一样地平凡，但在阅读者的来信时，与他们做的却是心与心的交流。也许，我们每天都与你们擦肩而过，大家谁也不认识准，却又在无形中知道彼此最内心的快乐，并共同分享着……

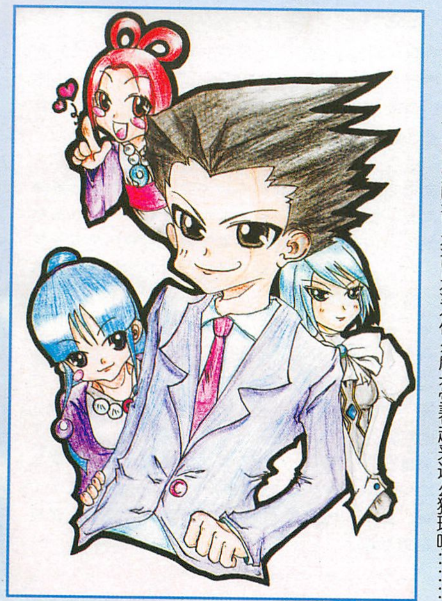


↑上海市浦东新区乳山三村　草莓宝贝

雪人： 很高兴你能喜欢《PG》，也很高兴你能喜欢我们的特辑。每天被读者大人们热情洋溢的来信包围，与读者交换至诚的感情，真的是一件非常幸福的事。关于你信中提到的卡带异常的问题，俺认为这应该是游戏本身不稳定的原故。要想彻底解决，恐怕只能等待正式的官方汉化版，毕竟，正版是我们应该支持的。

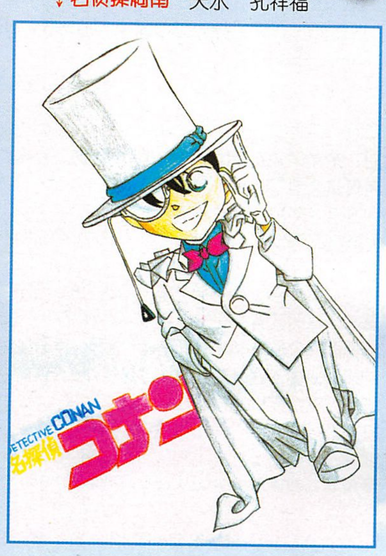
自从我有了GBA，我才知道了GBA游戏的诱惑力太大了，我宁可玩GBA游戏，也不愿玩我家的电脑游戏。
陈毓晟；15；男；200237；上海市徐汇区汾阳中学初三1班；兴趣：玩游戏、看书、听音乐

任性贴图区

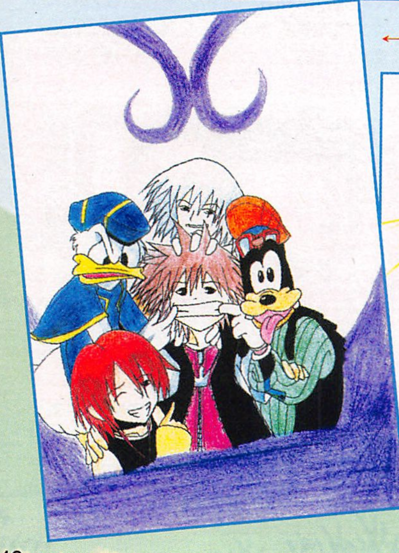


←大逆转　重庆　曾珠
三位逆转MM都好可爱啊，可是，可是，为什么成步堂看起来这么猥琐呢……

↓名侦探柯南　天水　孔祥福



←王国之心——记忆的锁链　河北　星隐

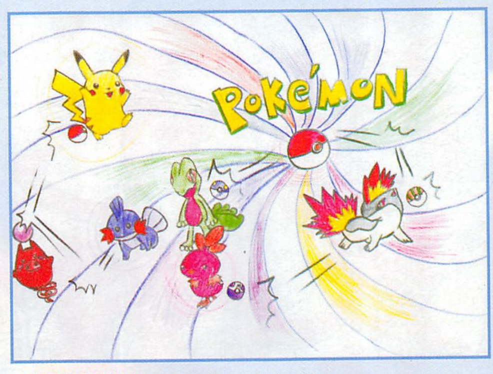




↑黄金的太阳　四川南充　温海冬
这系列在国内的人气不是一般的高啊！什么时候能玩到新作呢？



↑夜中加戈　重庆　风生谁起
我们的太阳续集也出了，玩正版的朋友不妨多去晒晒太阳吧^_^。



↑口袋弹珠台　四川南充　温海冬
口袋的魅力果然无可阻挡啊，连弹珠游戏也不例外。

↑海贼游戏“GBA”　福建　陈章康



←铸剑物语2　河北　星隐



飞月
灑水

炎炎夏日，玩什么游戏最合适？自然是《续 我们的太阳》了。不过飞月一向被人冠以“夜行性植物”之名，要我在大白天顶着太阳出门绝对是种折磨。相信对怕热或者怕晒的玩家而言也同样如此吧？然而有了模拟器，这个世界就变得更加美好了！所以除了支持飞月的贴图区以外，各位读者也要记得和云云学几手哦！



◆ 云云你好：

最近想买一个烧卡器，看到GBALink的价格与火线烧录卡的价格差不多，就打算买其中一种。但犹豫了很久，还是决定不了，所以才来请教云云。请云云说说，买哪个较好呢？请回复。谢谢。

From："半只蚊香" <yqgs7262@sina.com>



——火线卡最近出尽风头啊，它的功能和GBALINK很相似，都可以烧录改过的D卡，GBALINK传统的井口烧卡器卡本来价格为98元，但是近期调整到78元，而火线烧卡器价格为95元。如果说你要选择的话就要看看他们的进阶功能了，由于GBALINK推出时间比较久，所以支持许多高端功能，例如金手指（火线目前是IPS作弊功能，同时也在开发CHT金手指），直接玩FC，SMS，PCE游戏等，同时还有一个压缩功能比较实用，而火线呢，由于刚刚推出，所以许多功能都在开发之中，但是它有一个特色，目前其它烧卡器都不支持的，那就是支持多卡烧录，目前支持GBA全系列D卡/宝盒卡/灵锐卡/QBoy卡/充值卡等等卡带。如果你有以上这些卡的话，那买火线是很划算的，如果你想体验压缩功能，那就买GBALINK吧。

◆ 云云你好：

1、我准备买个烧录器+卡，已经锁定GBALINK和EZ了，请问这两个哪个好？如果烧录器+128M卡的话，分别是多少钱？

2、我的是GBA，最近想换部SP，我想要一手的，大概要+多少钱才合理？我的GBA还很亮呢，也有盒子和说明书，都完好无损（真舍不得，我的GBA跟我感情很深呢……）。

3、我的GBA充电电池是北通的，请问如果我换了SP，这个充电电池能给SP用吗？

4、我的GBA充电电池总是放在GBA电池匣里，不玩的时候也是这样，会对GBA有损伤吗？

5、我的GBA的螺丝上现在出现了一些小白点，是什么东西？对GBA有损害吗？如何除掉啊？

From："playboy930711@sohu.com" <playboy930711@sohu.com>

——1、二者各有特色，EZ FLASH比较传统，采用USB接口，烧卡速度快且不占用系统资源，而GBALINK虽然是采用井口设计，但是支持压缩功能，买一张128M的卡相当于买了256M的容量。GBALINK+128M ZIP卡=300元，EZ FLASH+128M卡=330元。

2、如果去游戏店换的话不大划算，因为BOSS很会杀价，你卖也可，不卖也可，但是去游戏店的都是想卖的吧，所以最后还是得低价出售。我不清楚你们那里二手GBA卖多少，但是广州应该来说是一个比较“黑”的地方，稍不留心就会上当，特别是一些小店，我觉得你要贴换的话也可以去那些大店，比如新亚电玩，信誉很好。像我们这里的店收二手GBA就便宜了，价格说出来可能你都无法接受，更何况你对GBA的感情还是很深呢……我个人觉得贴换的话好一点的GBA加钱不应该超过400元，旧一点嘛不超过450元，但是这是我个人的想法而已，大多数店不会照你这么来，嘿嘿。

3、GBA SP电源体系跟GBA完全不一样，北通的GBA电池当然不能兼容给GBA SP。

4、没多大影响的，注意不要边充电边玩游戏。

5、被氧化了，没影响。

◆ 云云你好：



由于上次我在掌机迷看到一个SP的后面有条码，但是我前几天买的SP却没有。不知是真是假，请云哥讲解。还有我前两天买了一个超级记忆棒第二代(月光宝盒)花了80块，不知是否被骗请云哥讲解。

From："dashan" <dashansy@163.com>

——没错！这就是传说中的翻新机，您倒是沉得住气

天热，某天下午，我坐5毛钱的公小巴去买参考书，共带10元，还剩九元五角。虽热又不舍买冰棍，忽见一书摊冒气，原来是雪人躲在《PG》里，当即买下。回家对老妈说钱丢了，她说：“都丢十五次了！”

儿啊，呵呵。赶紧去找JS换吧，全新的SP背面都有编码的。月光宝盒如果是4M的应该不超过50元，8M的在80元左右。

◆ 云云你好：

D卡的行情不是你说的那样。32M是20-25元,64M是34-38元，128M是64-75元（因新旧游戏而定）。而且,SP的售价似乎也没那么高（北京）,760RMB绝对可买到地道的日版+原装锂电+原装充电器。鼓楼的价是有些高的(难道是购物气氛提高了其商品的价值?)。我发现了一个暴增SP使用时间的方法！我试过用AA的电池直接加在SP上,找个电池盒(能装3节就行),SP要4.5V供电。所以三节正好，串联后接到SP的后边（要先取出锂电）+接+，-接-就行。如果使用2100mah的电池，三节就是6300mah！比那个gametop还要厉害。我在期末考试复习期间懒得充电,一直这么玩的。时间暴长!我打算买"小神游"算是支持行货（主要是因为中文行货的口袋-绿宝石），但不知能否加装背光板? SC除了CF还支持别的卡吗？如ＳＤ，ＭＭＣ等。ＳＣ耗电大吗？（不过用我的方法，再大也不怕）目前看电影最好的转换工具是哪个?

From："北京　ＢｏＤ" <ngc128@tom.com>



——1、市场行情这难说，各地都不一样，所以云云一般说的是平均价格，不过嘛，以前给的价格都比较旧，要看就看最新的《市场行情》！SP的价格，呵呵，我不便多说，还是那句话，看了《市场行情》你就明白了。

2、构思不错，实际上市面有SP用的电池卖，直接接在充电器口上，不用自行改造，方便又安全，你这个虽然理论上有可行性，但是有烧机的可能。

3、小神游GBA当然可以加装背光板了，你要愿意想咋DIY就咋DIY。

4、SC卡只支持CF卡，要支持SD卡我还要乐了，云云都还有张64M的SD卡呢。耗电是肯定的，以前都介绍过了。

◆ 云云你好：

(1)我买SP已有3个月了是日版的黑色的，最近出了点状况，SP充好电时玩5个小时左右绿灯就会变成红灯，关机重开灯又变成绿色。有时玩着玩着绿灯就变成红灯，过一会又变成绿色如此反复。这算不算毛病，我应该怎样修理，放在修理店怕他换件毕竟我们这都是小店，请云云帮我想想办法? (2)我的SP要充2个半小时能玩12个小时(强吧),可现在3个月后只能玩11个小时，如果这样算1年时间SP只能玩8个小时了，这算不算正常情况？现在是放假几乎每天充一次，这对电池影响大吗? (3)SP充电时可不可以边玩边充，要等2个半小时好无聊，这对电池有伤害吗?

From："chenchen" <chenchen5237@eyou.com>

——1、我觉得这个问题不是很严重，很多SP都会遇到这种情况嘛，如果你实在要去修，可以看着师傅修，那情况尽收眼底，就不怕被换配件了。

2、这个正常，电池是有寿命的。一般说来，像GBA SP这种锂电寿命在充放电500次左右。

3、可以啊，官方都说了可以，不过嘛，肯定不如普通充电方式好，而且长期这样对电池也会有损害的，不过我觉得不用在乎这么多嘛。

◆ 云云你好：

在过年的时候，我买了一个记忆棒,但是当写记忆的时候,我的卡里的记忆竟然全丢失了，是不是D版卡都有此种情况,我该怎么办呀？还请云云多多指导。

From："陈凯" <frist_mail@tom.com>

——过年的时候？那就应该是记忆棒一代哦，我猜测出现记忆丢失有以下几种情况：一、记忆棒一代刚开始销售的时候，有一批产品有质量问题（厂家后来停止了发卖该种类型的记忆棒），不知道你是不是买到了次品；二、你有没有进行误操作呢？这有可能会导致记忆丢失哦；三、这个D卡可能有问题，换个卡试试。

◆ 云云你好：

NO.1 我有一个sp和一套GBAlink，可是我发现它烧录的时候是要GBA作为烧卡器的。现在NDS和PSP上市在即，我们这些人也免不了俗都想要，可是银子又不多，所以就有把GBA卖掉的想法，可是问题就出来了，没有了GBA，link也就没法用了，NDS的通讯是无线通信，是不是用NDS，link就要报废了。

NO.2我看你们的介绍发现：NDS的充电接口好像和GBA是形状相同的，可不可以用GBA的充电接口来和link连接（就像GBA的专用耳机一样）。如果这样就解决了link与NDS的兼容问题了。



——这个不应该成为顾虑，从E3展上公布的NDS来看，主机上有一个和GBA通用的通讯端口，那么如GBALINK等采用通讯端口烧游戏的烧卡器都还有救……NDS向下兼容GBA，就像GBA发售初期一样，NDS软件缺乏的现象会得到改善，不过就目前的情况看来，加入NDS阵营的厂商众多，似乎我们还不必为其担心这一点。

◆ 云云你好：

前段时间，我的Ewin烧录卡在学校宿舍被人洗劫一空，在没有烧录卡的日子里实在是很难过，现在看见网上有一种烧录卡叫"大众卡"，价格便宜，而且还可以支持EZ、XG或Ewin的烧录器使用（烧录器因放在家，所以没被洗劫）。不知道它的质量如何，使用时间如何，操作是否简便，是否为充电电池，游戏兼容性和存储各方面性能如何等等……？还望云云能抽空一一解答，谢谢。

From："ryoushiken" <ryoushiken@hotmail.com>

——大众卡一发布云云即开始关注，实际上这个卡可以用来替代以前的智慧卡和灵锐卡嘛，因为厂家在设计的时候就是以这个为出发点。我在店里面看了下大众卡的销售情况，还是比较好，基本上已经取代了灵

本栏目专用信箱：yeyunzhang@163.net pocketgamer@163.com QQ:229279861



锐卡和智慧卡。大众卡就是有一些优势，比如说烧卡速度快，因为它可以使用EZ FLASH或者XG FLASH的烧卡器（注：XG只能使用一代的烧卡器，EZ一代二代兼容），同时，大众卡还支持合卡功能，所以还是值得买的，最主要是价格便宜，当然，就因为价格制约了它的硬件特性，比如做工差就就是缺陷之一，同时在游戏兼容性上也比较差，不支持口袋，龙珠……

◆ 云云你好：

1、杂志14期上介绍的GBALINE有没有证实到底是真是假？是真的话哪里有卖吗？它的价格真的太诱人了。

2、《合金弹头A》已经一再延期，到底什么时候我们玩家才能玩到这个游戏呢？

3、不知云云有没有玩过“Z.O.E.2173”这个游戏，前几天无意中在网上下载到了汉化版，剧情棒的没法说，很佩服那些汉化工作者。

4、记得有一期光盘里有“冰河世纪”的电影，不过好像是要用电影卡才能看的。我没电影卡，有什么办法可以在电脑上看吗？

From：“可爱羊”<tick-yang@163.com> QQ：310029959

——1、GBALINE在上期杂志有介绍，不知道它能不能像火线卡一样大热大卖？

2、《合金弹头A》已经放了我们N次鸽子，目前据说发售日期定在10月7日，不知道到时候会不会又甩我们飞刀呢？

3、前些日期模拟汉化站停止了几期，所以我们没有及时将这个游戏的汉化新闻发布，不过在上期云云已经补上了，游戏我是第一时间玩到的，相当棒。SHIKEYU前辈的功力可不是盖的……

4、你可以去GBALPHA官网下载电影卡的转换软件，这样就可以观看我们附送的电影文件了。

◆ 云云你好：

我是一个掌机发烧友，自从发现有<<掌机迷>>这本杂志，我期期都要购买。自从去年我将我的GBA升级为GBA-SP后感到SP将GBA的性能又提升好大一截。我几乎天天用它陪伴度过我的业余时间。

我现在有一个难题需要你的帮助，我在玩GBA-SP时一不小心将SP液晶屏的外镜面给划了几个刮痕，我用牙膏打磨了半天，也消除不了这几道痕迹，让我非常懊恼。我到游戏机专营店更换镜面，他们都不愿接这个活，说：更换镜面要拆开整个SP，非常麻烦。我想问问云云兄，如果我自己更换镜面可以吗？更换镜面是否要拆开整个机器。如果可以，请你告诉我怎样操作，最好你能把操作过程拍摄下来，好让我不走弯路。好了！在这里我先谢谢你了，我等着你的邮件，尽快啊！



From：“haley926”<haley926@163.com>

——汗，您还真拿牙膏打磨啊？这可是屏幕呢……您真无敌了……SP的屏幕和GBA的不同，更换是需要拆开机器，如果真是直接撬开就行那可方便了，你如果自己准备换，那可做好心理准备，毕竟这不是闹着玩的，我建议你最好还是去找一家游戏店让师傅给帮着换，这样就安全多了，毕竟师傅经验丰富——特别是那些做翻新机的主儿们。

◆ 云云你好：

我看了14期mine关于psp不可能盗版的预言后有一个疑问，psp是不是支持游戏写入ms？如果根据sony自己所说的支持网络游戏下载到ms。是不是盗版也不是完全不可能吧？

From：“sunjiawei”<sunjiawei@gawab.com>

——提到网络下载以及游戏写入MS，其实这个不是问题关键，这个只能说是小游戏下载以及游戏数据下载，对于正版游戏是没有威胁的。D版这玩意儿从来都是没办法防的，现在我们要讨论的充其量就是UMD能防几年D版罢了。

◆ 云云你好：

我是天津的掌机饭饭，不知云哥是否了解天津的行情，可否介绍一下？”

我真的好喜欢《火.叶》，主要是因为它（们）是在我生日那天发售的。

我的GBA好暗……那种中间大亮点，四周一片黑的灯好伤眼，冷光管没有橙色的，前光板我们这几乎已经买不到了，怎么办？云哥，救我（不要让我换SP呀~!我在攒钱买NDS）！！！

那个摄像头太可爱了！我好喜欢，就是买不到，我要我要我要！

谢谢云哥能在百忙之中抽空回答小弟的问题，衷心祝愿PG越办越好！

最后请允许我大喊一声：“加油NDS！打败PSP！我永远支持NINTENDO（PSP的饭饭不会海K我吧）！

From："桑克斯"<ruru122@sohu.com>

——1、绿宝石就快出了，网上还有传言说有神游官方将在日文版发售当日推出中文版，不过已经确定是假的了。

2、没错，GBA SP也挺好啊，呵呵。其实冷光灯颜色倒不是很重要，反正你是晚上玩，黑灯瞎火的谁在看颜色，要真嫌弃就像我说的，买GBA SP，那自带前光，比啥都好。

3、你要也没法，现在有卖这玩意儿的地方贼少。

◆ 云云你好：

我有一个EZ-FLASH1代256M烧录卡！560买的

我觉得《PG》应该在“合刊”这方面进行提高。把过去的这十几本PG做成一本，那是不可能的。但把过去的十几本PG的“特别策划”抽出来，做成一本“特别策划合刊”，这是容易办到的。

你觉的价格怎样？2.你在上几期掌机迷说EZ可以升级!到底怎麼升呀？能升到2代吗？ 要多少钱？能升内存吗?小弟很急着要答案！请云兄抽点时间会答一下！小弟先在这谢了！

From：“新疆石河子 一读者” <zhaoyun1991@163.com>

——EZ1代256M烧录卡+烧卡器现在的价格应该在460元左右，560元有点贵，至于升级……硬件升级不行，你只能做的是软件升级，最新的软件可以到EZ官方网站（http://www.ezflash.cn）下载。我想你可以去游戏店问一下可不可以将1代贴换成2代。



云云的包打听



本期包打听



小弟有几个关于洛克ZERO3的问题想请教，请务必要帮我解答哦！
1、027号磁盘的取法(详细点)。
2、如何进入HRAD模式?
3、我已经如<<掌机迷13>>中所说的只用枪或剑通关，可为什么还是没有小游戏?
From: "柳杰" <liujie19870530@hotmail.com>

Q3

请问GBA上《星之卡比——镜之大迷宫》中VIII28（以第十三本PC的第63页的地图为准）的两个急流处，有一个是向左流的，那个急流的右端有一个平台，问那个平台上有没有宝箱?如果有，该怎样过去（我想用导弹过去，已经失败了）?
From: "文博" <rokbwb@tom.com>



在此有几个牧场的问题想向你请教一下。
1、湖之矿有个大石头要用LV5的锤才能破坏，那个锤怎么得到?
2、湖之矿里29—79层有诅咒的道具，道具在每个层是固定的吗?29层就是鱼竿，39层就是父子吗?
3、掌机迷第二期说调查镇长家的冰箱就可得到真实之玉，可我调查了无数遍怎么也得不到呀??
4、到底在什么时候，向湖里扔多少黄瓜，才能从河童那里得到果实?
5、送什么给蓝色小精灵效果比较好，蓝色草效果不是太好?
6、结婚后如果女方的爱心度变成零会有什么结果?
7、小孩子会长大吗?
8、到底有几座别墅??是两座吗??
From: "cruiser1981" <cruiser1981@163.com>



木子在这给你问好了，希望云云帮忙解决几个问题：
1、zelda上木子在黑暗世界第3个迷宫卡住了，迷宫的三个部分左上角的找不到入口。
2、FFTA中，当骷髅城出现之后，第二个加入的战士小帅哥每到战斗状态，头上就出现一个绿色宝石般的圆圈，人物属性却无异常，希望云云帮帮木子，3Q啦！
From: "李琳" <lilin_61@tom.com>

玩家答疑

A2

我来回答关于牧场物语的问题：
1、挖诅咒道具必须所持道具全为秘银道具。
2、钓力之果实的钓竿必须为诅咒或诅咒级以上，在冬季的海边钓的。
From: "zlname7178" <zlname7178@163.com>

A1

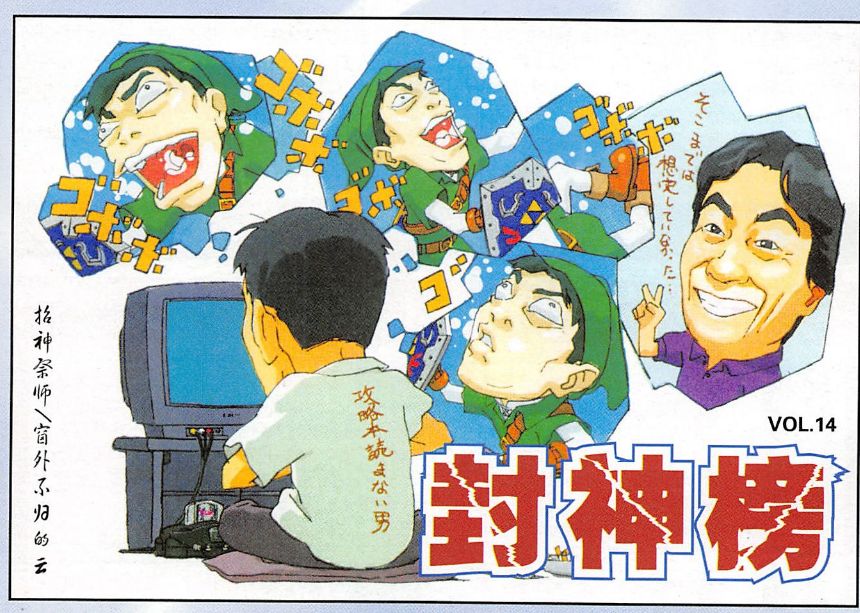
回答15期刘中雄朋友的问题：
贤者工具比祝福工具更有效率，比如贤者钓竿：包括名鱼，所有的鱼都变得容易上钩。诅咒道具只有在特定层数才能挖到，如下：29层，39层，49层，59层，69层，79层(拿到诅咒道具是不会挖出下一个诅咒道具 的)。力之果实要用5级以上的钓竿在大海处才能钓到。好了，回答完了，如果还有什么关于牧场物语的问题，可以找我。
From: <yuzhou67813@hotmail.com>

A3

云兄好。回答一下上次第三个问题：
先恭喜这位玩家，因为这只pm是三神柱之一的岩神柱（其他两个神柱分别是冰神柱和钢神柱）。这个神柱是岩系的，普防超高，特防也不错，就特攻低下，速度不高。如果它比你的pm级高很多的话，那你在打前5个gym的之前就不用练级了。至于某些人不能说话嘛......应该就是光盘刻的原因吧！
From: "文博" <rokbwb@tom.com>

本栏目专用信箱：yeyunzhang@163.net pocketgamer@163.com QQ:229279861

卢栖：16；男；654300；云南省建水县第一中学高64（三）班；兴趣：上网、玩口袋、看电视
雪人：这个想法不错，如果大家不介意俺炒冷饭的话，俺当然也无所谓了，呵呵！



封神五大强人榜

期数	挑战游戏	记录	保持者
3	晓月	BOSS RUSH 1分19秒	广东湛江gfg
5	马里奥A2	通关7分31秒	上海CAB
12	俄罗斯方块	199900	梁明的母亲
14	口袋弹珠台	508亿	左丰芹
16	马里奥赛车	彩虹赛道全程46秒、单圈14秒 97	北京穆飞

以上游戏封神记录欢迎大家挑战

本期注目：

1、《海贼王-王者之路》挑战最高赏金
2、西安任远再战KOF“TIME ATTACK”
3、KOFEX2大神零儿究极连技报告
4、《瓦里奥制造》捷报不断 读者全家齐挑战
5、《瓦里奥制造》天平新纪录创造 999关达成



《海贼王-王者之路》挑战最高赏金

挑战/讲解：来自广西南宁的李德雄

云云：

你好！第一次给《封神榜》投稿，也不知道这投稿方式对或不对。我一直很喜欢《封神榜》这一栏目，特别喜欢第六期孙潇郴的洛克人ZERO全S通关。呵呵。我也希望成为那样的达人，可是我玩洛克人也不懒哦，都是95-98之间的分数。有好几回100的分数却给了A级也不知道是为何？

啊？好像扯远了？怎么办？把你拉回来。我这次给云云投的是编号0919海贼王-王者之路。希望云云给我封神的机会。

“任性贴图区”所占用的那两页宝贵资源实在是太浪费了，应将封面改为本栏目。赵小柳；14；女；519100；广东省珠海市斗门区第二中学初二？班；兴趣；打机、买《掌机迷》、上网　　雪人：这个，封面恐怕就会……俺不敢再想下去了。

完蛋了！不知道怎么写了。

首先，这游戏是我们常见的传统大富翁类的GAME。这ROM刚放出不久，就一直玩到现在.时间我都懒得算了。四键复位也有N万回了(BT56&7456)。

ぼくの记录は敌の图鉴が全部で完成.其难度E。全100种宝物也全部得到，需要极大的时间&耐心&运气&千次复位。其难度SS。不是技巧的技巧。给予强力敌人最后一击时SAVE，看好第一个宝箱有没有三级(传说の)或四级(海贼王の)的宝物，有的则得到为止。否则LOAD。

全人物的最高一击也全部得到。其难度SSS事先声明，人物培养最好就一个，建议路飞。因为每个人都培养的话，游戏中的NPC就很强，从而影响了你的最高赏金（宝物装备后就不能卸下来）。再说想全部人物培养MAX，就要花费N个小时以上（单位：万）来打宝物。

路飞:最高一击6120 难度:S 攻击255的路飞用特击MP55同时打出4个6。

卓罗:最高一击3060 难度:C 先买好剑,当选中[全员攻+50%]卡片时，SAVE;进入战斗再SAVE,最后打出2个6。





山治:最高一击3060 难度:B 先通过+攻的卡片升到必要值130,选中[+50%]卡片,再用特技MP30同时打出2个6。

乔巴:最高一击7650 难度:SSS 攻255可通过卡片和药物.就绪后SAVE,用MP30的特技随机选到5个甩子的必杀,再同时5个全6.(必杀可通过手感来提升成功率,5个6就要极高的运气)ぼくは耗用了24天的时间与耐心,积累了24天的失败和运气(不停S\L)……

乌索普:最高一击3260 难度:B 攻极低的他想单靠游戏中的卡片来提升是不可能DE,所以要人物培养才行(有足够的宝物后一次性将攻升到140就够了)。然后老方法,用特技随机选中[追加200]后,再次攻击时SAVE.最后打出2个6。

比比:最高一击3060 难度B 与乌索普同方法。游戏中6人选,必要出击人数为4人,单人游戏



的话NPC为3人。换言之,可以培养3个人物(全力培养路飞,为了最高一击必要培养は乌索普と比比)。



以上是我记录资料，还不是太完美，还差每个人物都打倒全部敌人。



现在我希望大家来破我的最高赏金啊!我的最高赏金是2亿5725万,以培养的路飞打出来的(很用心打了10次左右吧,其他都是为了打宝物)。当然了,有极大的上升空间哦,因为我没培养的山治都打出了1亿9614万(山治的最高赏金),那时我自己都没想到有这么好的运气,NO.25的敌人赏金8100万被山治独吞了(哎,路飞就...)。



要破这么高的赏金就要看下面的心得哦.首先要遵守三项原则:1:耐心;2:S\L大法;3:运气。

人物的培养一个就好.理由上面说过了.我玩了322话都没有足够的宝物将路飞MP,移动力,HP升到MAX。

卡片的重要,特别注意是移动性效果的卡片,它会给你或NPC带来异想不到的效果(NPC的赏金增加=我们的赏金减少)。

战斗,就是对回合的重视(每回合都SAVE,知道我为什么会这么多N万次复位了吧)。A移动状态,要先预测是否存在有利的移动卡片,确保每次移动都是值得的. B战斗状态,我对敌人分三类,HP2200,要秒杀 第二类HP4400—2600,要二回合杀。第三类HP是二回合以外不能杀的,放在最后(MP特技要计算在内)。第三类血攻都很高,NPC是打不过,用来浪费他们的时间。总之回合就是金钱,但也别把自己累着了。

大旋涡.这物品可是决定性的,它可以为你带来几个回合的时间,特别是在任务条件达成时,可以避免NPC与奈美相遇太早,最大的乐趣也在于此。

运气,每次敌人的出现位置都是随机的,地图也有少许变化,而敌人NO.25也不是每次都出现的,一旦出现赏金UP。

我在这里想说:能封神的原因不是因为他们都是达人,而是因为他们对游戏的热情,执着。希望游戏能带给大家更多的快乐。当你找到你挚爱的

上厕所看《掌机迷》是件很痛苦的事，因为每当到最后都会因腿麻而站不起来……（汗）林杰；15；男；536000；广西北海沈四川路渔业公司宿舍新25幢2楼2号；兴趣：画画、唱歌、玩游戏　雪人：这个，长期这样下去的话，你还会得很多其它疾病哦。请注意身体健康吧！

游戏并细细的品味时，不经意间打出了很了不起的奇迹时，请来这里，这里就是为你而来，这里是为大家献上的至高天堂。

PS：这记录都是用SP打出来的，目前共玩了322话.四键复位N万次了。

云云乱批

先回答你来信中的问题，你问到口袋绿中文版的问题，这个传言确实在网上引起了众多玩家的讨论，中文行货游戏始终是玩家心中的痛，而口袋妖怪作为掌机NO.1级别的软件，自然是将玩家的心弦扣得紧紧的，至于发售与否，还得看任天堂和神游官方的意思，目前市面上有两款小神游GBA的软件，卖得如何算一算小神游GBA的销量就清楚，就现今而言，小神游GBA卡带的价格已经算是低之又低而直逼D版了，如果和日版口袋妖怪同期发售，在价格上肯定会对日版口袋妖怪有所冲击,那些原本准备买日版口袋妖怪的国内玩家势必入手大陆行货软件，当然,也有可能日本玩家都要买中文版的哟,呵呵。话虽如此，神游官方的策略我们毕竟摸不着，口袋绿中文版发售……我们走着瞧吧。其实前几天也有人来封这个游戏的神，可惜成绩太差，被本帮主给驳回了。你提到了在战斗方面的问题,确实需要事先预测,回合的关键性有目共睹，在培养人物上面似乎有些困难,不过路飞选对了。玩这游戏的玩家比较少,所以你应该可以保持纪录。

PS：前几天玩了PS2上的路飞,感觉自己选择掌机作为主阵地是正确的（做小新状笑）……

2 西安任远再战KOF"TIME ATTACK"

这次我来挑战《TIME ATTACK》，所用时间31秒6，比上次的记录提高了3秒4。这次俺研究了一个新的打法（用暴走忍，忍为援助，R为重腿）。方法是每局一开始先给对手一个跳跃下R（此招的样子为金色钻头）。然后呼出援助，援助击中对手的同时继续跳跃下R，然后再跳跃下R,同时呼出援助，就这样如此反复。要注意的是第一个和第三个跳跃下R全凭运气，如果对手防御，那就会浪费时间。本人用这个打法在一次战斗中每句所用时间的范围在3秒7-4秒3之间。因为最后两局的KYO和IORI 开始防御所以用的时间就多了一些,这个成绩还可以提高（本人估计最少为28秒），希望玩家们继续努力。打《TIME ATTACK》要靠运气,不是说肯定就能成功,所以这次的记录有百分之六十的运气。我从95年开始接触KOF,从94—2003我都玩过,可能大家会问我为什么一直在研究《KOF EX2》,因为《KOF EX2》让我在掌机上找到了街机的感觉，我个人认为《KOF EX2》就是缩小的《KOF2000》,虽然人物有所减少,但是游戏的系统和玩起来的感觉和街机上是差不多的,还有游戏里面隐藏着很多漂亮的连续技,和一些隐藏要素—《ENDLESS》和《TIME ATTACK》。在这里我想告诉大家我玩《ENDLESS》的经过。在某一天的零点,我打开GBA，选择《ENDLESS》，然后选择暴走忍（忍为援助），开始了漫长的《ENDLESS》,我选择在半夜玩《ENDLESS》是因为夜深人静没有人影响我，我的精力可以高度集中（众人曰：这个人是属猫头鹰的，汗……），前3小时节奏比较快，赢了550个人,后来感觉到了疲倦，所以节奏慢了下来，感觉到想睡觉的时候就跑到厨房水龙头那拿最凉的水洗脸，以后每赢10个人就去洗脸一次（众人曰：你真会自己折磨自己呀）。到了





增加游戏介绍数量，特别是适合女孩玩的。DAIGO；19；女；200434；上海市虹口区华严路68弄8号502室；兴趣：游戏、GBASP、PS2
雪人：放心，俺会更多介绍适合女生玩的游戏。

上午7点半，眼看就要到999人了，因为实在坚持不住了闭眼4秒着钟，就被无情的ANDY一个超必杀MAX击到了（996个人）（众人曰：GAME OVER，你可以好好休息了），真是很可惜，之后发现自己身体不好了，所以就放弃了《ENDLESS》。我来封神的目的是想多认识些《KOF EX2》的高手，和大家交流一些连续技和一些玩KOF的心得，希望天下的高手来试试《TIME ATTACK》，踊跃参加封神榜。我的QQ：285093253。

云云乱批

第14期中江苏省射阳中学的炎龙骑士（Rexy）创造了ENDLESS最高999人的纪录，不过由于采用了即时存档，所以和本次任远的996人相比还是有些差距，此外TIME ATTACK Rexy 为35秒8，而这次任远的纪录是31秒6，破了自己上次的纪录，正如任远在文中所言，他打KOF是很辛苦的，就ENDLESS模式来说，可真像疯了一样，如果不是一个狂热的KOF爱好者，还真难做出这种疯狂的行为，用冷水淋脸以消除疲倦，赞……前些天他给我寄了卡带，因担心记忆丢失还将记忆棒寄给了我，接到立马就拍了照，现在登出来给大家欣赏，各位还是多多学习任远的精神哦。



3 KOFEX2大神零儿究极连技报告

挑战/讲解：来自福建南安市省新镇的Kirobert

云云你好：今天我提供一套KOFEX2中大神零儿的究极连技！敬请笑纳，呵呵！出招如下：

（对手离右版边半个身位）①跳B（打背，对手逆向）→②立C（第1HIT）→③重激狼拳——浮空（第2HIT's）→ST Leona→④Leona安炸弹（第3HIT's）→⑤轻狼牙疾风拳（第4，5HIT's）→⑥对手在地面被炸飞——浮空（第6HIT's）→⑦轻激狼拳——浮空(第7HIT's)→⑧重激狼拳——浮空（第8HIT's)→⑨轻激狼拳——浮空（第9HIT's））→⑩轻激狼拳——左版边浮空（第10HIT's）→⑪轻激狼拳——左版浮空（第11HIT's）→⑫轻激狼拳——左版浮空（第12HIT's)→ST Leona→⑬Leona安炸弹（第13HIT's）→⑭轻狼牙疾风拳（第14，15HIT's）→⑮对手在地面被炸飞——左版浮空（第16HIT's)→⑯轻激狼拳——左版浮空(第17HIT's)→⑰MAX慧星狼王拳（第33HIT's）——轻微浮空→⑱轻狼牙疾风拳（第34HIT's）——浮空状态消失→ST Leona→⑲Leona安炸弹（第35HIT's）→⑳炸弹爆炸（第36HIT's）。

其实我能打出这套终极连技还得感谢《掌机迷14》139页的Rexy同学的帮助。Rexy同学的大神零儿那套无限连是在半个版面内连出，而我的却可以在整个版面内从右版边到左版，连起来很爽快哦！嘿嘿！由于我没有DV机，所以无法将过程录下来，希望云云不要介意。但是此套连技绝对真实，本人亲自在SP上连过上百次！（有点难度的哦！）如有虚假，本人自愿当沙包，让所有KOFer轮流无限连！好了，废话少说，在这套连技中有三个注意点：





（一）ST Leona以后，对手要刚好被Leona炸弹的第1HIT打成站立，此时立即使出轻狼牙疾风拳(为什么不叫“狼牙疾风脚”呢？纳闷！），这里要注意了，轻狼牙疾风脚（？）必须掌握好时间！早踢的话，对手在空中爆炸，浮空状态消失，无法接轻激狼拳。晚踢的话，无法爆炸。

（二）“⑦轻激狼拳”在本套连技里是最重要的环节，它关系到“⑩轻激狼拳”能否将对手打成版边浮空，所以此招至关重要，要尽量打低点。打偏高的话，浮空太高，⑨

⑩就接不上了！

（三）“⑿轻激狼拳”以后要立刻ST Leona,几乎没有时间差！Leona的炸弹才能把对手打成站立！接下来的⒀——⒃与④——⑦是类似的，多多练习就可以了！呵。

此外，我还有三点建议（有完没完呀？）：

1：建议设置ST键为R+B。

2：被K的对手强烈推荐叶花萌，她的浮空状态非常好！不信大家可以拿她和别的选手对比，试练几次就知道了。

3：最好等对手晕完以后再开始连，相当于等对手的“晕厥值”满了再连，因为从①—⒃要一气呵成的话，对手在中途当然不能晕的，对吧？

好了，我有信心此套连技能当之无愧作为大神零儿的究终连技，无限连除外，鄙视那些用忍和暴走忍作ST的99HIT's无限连！还有哦，大神ST Leona作无限连也连不到36HIT's的！呵呵！如果哪位达人能用大神连出超过36HIT's的，在下心服口服！欢迎和所有KOFer交流连技心得！QQ：33543355. 邮件：1720@vip.sina.com

云云乱批

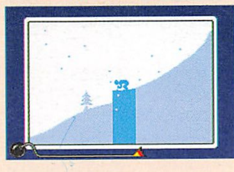
“用忍和暴走忍作ST”？xixi，和你的连技相比，这确实有些无赖了，我看了你的招从右版边连到左版，着实好看，不过要试验出来在初期相当困难，你现在才来告诉我似乎……有些对不住云云报废的那台GBA SP啊，都是KOF闯的祸，我K，我K，我再K（告诉大家一个秘密，云云初玩KOF EX2必选八神、不知火舞、草雉京）……

4 《瓦里奥制造》捷报不断 读者全家齐挑战

挑战："coffeeys00000520" <coffeeys00000520@sina.com>

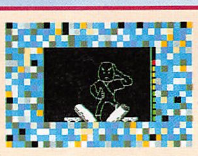


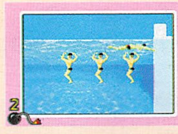




看了这期的《掌机迷》，发现在《瓦里奥制造》我有一个记录破了耶。说实话我很喜欢那里面的游戏。不仅是我，我家人也很喜欢啊！真谢谢这个游戏的发明啊。我妈妈里面的游戏比我还认真（狂汗），竟然还要和我比赛啊！好了，不说那么多了。言归正传。

首先，在《瓦里奥医生》中，那上面的记录是40000多，晕啊，这也能上〈〈封神榜〉〉，我妈都比他玩的好啊！40000多的话我随意玩出。不过我要声明的是：我刚上手这盘卡才1个星期啊！我的成绩是60000多分啊！不知可不可上那里。我用我的T628照了照片。可是不是很清楚，如果你们需要的话，我会发给你们的。虽然不清楚，但数字还是可以看清楚的。









第2就是我哥，他玩里面的投篮可以玩180个，不知可不可以上啊。他玩那个排球也很厉害。

第3就是我妈玩数青蛙，玩了60关，不知算不算高手啊。

至于里面的经典游戏，像跳绳，滑车啊。我的手感很好，基本上与你们前15期中的最高记录差不多了（我花了2个小时统计出来的）。

希望你能将我的话登上啊，即使登不上，也请你回复我啊。

PS：祝你们越办越好！！！

雪人：呵呵，吕读者莫急，饭要一口一口吃的，俺是一点一点胖的，这个勇者的相关栏目也要慢慢建立。请各位勇者迷们保持耐心，继续关注本刊的相关栏目！

云云乱批

又是一个读者家长参加封神的典型例子，我早就说了，像WARIO制造这种小游戏大合集型游戏自然是广博人心的，不但小孩爱玩，就连家长也会蠢蠢欲动，众读者，如果你和家长的关系并非很好，那么试试用这个游戏来唤起大人们的童心，很有效哦！不知道各位身边的WARIO制造高手玩跳绳这个小游戏最高分是多少，云云一直在寻觅，如果有玩得棒的玩家，可别忘封神榜的号召哦，最后让我们再看看在12期掌机迷上面露脸的张苗读者玩WARIO制造新创造的纪录。



《瓦里奥制造》天平新纪录创造 999关达成

挑战者：来自新疆乌市一中的Septem(张苗)

Hello！云云你好：

还记得我吗？感谢你将我的文章登上PG。

最近我又将瓦里奥制造中的『天平』这个游戏玩到了999关，发张截图过去让大家看看。

本想的口袋弹珠台玩到170亿大概可以寄过去了吧，没想到......500多亿啊...强。没脸发了，寄张200个PM全收集的图吧。

不知各位玩过PG第五期光盘中送的那个游戏《特训》没有，我目前最好成绩是48.982秒，相信这个记录能破的人有很多，在这里发起号召希望各位高手响应一下，谢谢！

PS：顺便寄了两篇文章过去（原创哦）。

From："张苗"<zseptemz@yahoo.com.cn>





云云乱批

你的天平关最强，999关已获《瓦里奥制造》达人称号，至于口袋妖怪，呵呵……特训在上期已经放出了130多秒的至强纪录，你也可以挑战嘛。说起特训，有网友看见后觉得130多秒的纪录不大可能，于是怀疑纪录的真实性，还有人贴出了自己用即时存档玩出的150秒纪录，云云前去解释自己已经收到了封神者的全程录像，众人这才相信，真是可气又可笑啊。

云云胡侃： 1、暑假的时候三下乡去农村实践，一周的时间收获颇丰，学到了很多在学校学不到的东西，此外发现农村里养的狗特多，人：狗=1：3……

2、狂喜欢APPLE，将自己的电脑完全打造成APPLE界面，STYLE XP全球最强，顶礼膜拜……

3、早就看上了N-GAGE，虽然T9的发布让NG中文输入问题已趋于完美解决，白屏死机现象大大减少，还是心有余悸，但是QD也发售了，虽是功能简化版，然而却是简体中文行货版，同时兼容性也大大加强，不过价格可要比NG贵上好几百，在二者之间徘徊中……

4、今年值得云云期待的GBA游戏：《合金弹头》（10月4日预定）；《《玛丽奥弹珠岛》（10月4日预定）；《玛丽奥聚会》（12月6日预定）；《赛尔达传说2》(11月16日预定）……

本栏目专用信箱：yeyunzhang@163.net pocketgamer@163.com QQ：229279861

请问贵刊，你们卖不卖雪人，我以高价收买，正好现在是夏天，把雪人买回来降温，这样还可以节约空调费。哈哈……钟江；15；男；400020：重庆江北区观音桥建新中学初二7班 飞月：呵呵，废柴，没想到你还有人买呢！ 雪人：——！

GB的不灭传说

作者:BLUE KYO

VOL.7

GB不灭传说特别篇 GB的合集类游戏大搜查

很多主机上都出现过合集类游戏，GB上当然也不能例外，而且在GB主机上各大有名厂商几乎都出过自己专署的游戏合集，这种情况在一般的主机上面是不多见的，这些合集类游戏大多数都是收录了以往曾经出现在GB主机上面的游戏，这样喜欢该游戏的玩家就可以一次性的将所有游戏全部收藏。下面我们就来看看GB主机上面的合集游戏。说不定里面就有你所喜欢的。

KONAMI游戏合集VOL1

厂商:KONAMI　类型:合集游戏　容量:4M　发售日:1997　不灭程度:9

KONAMI的合集类游戏第一库,此作共收录了曾经在GB上面发售过的4款大受好评的游戏，这款合集发售在1997年,游戏菜单中还请来了心跳回忆中的人气角色藤齐诗织来做



KONAMI
GB COLLECTION
VOL.1
PUSH START BUTTON
©1999 KONAMI

游戏讲解。说道讲解功能就不得不提到它的全面化,在4个游戏的最后就是游戏介绍选项,进入里面后，可以随便选择一个游戏来观看它的介绍,里面介绍得非常详细,从游戏内容游戏背景一直介绍到游戏的玩法，甚至某些游戏连里面的物品都一一讲解,真可以说得上是体贴啊，哈！说了这么多还没有说该合集收录了那些游戏。这款KONAMI的合集VOL1收录的游戏有宇宙巡航机初始版、恶魔城Gb版、KONAMI赛车和魂斗罗精神领域。在1999年推出的美版KONAMI的合集系列则全部对应彩色GB。这对

《PG》说：“玩转掌机，没我不行。”我说：“玩转掌机，没我也不行。”包兴；18；男；471003；河南省洛阳市洛轴一中高三10班；QQ：258662675　雪人：是啊，玩转掌机离开谁都不行哦，读者和《PG》本就是一家人嘛！

于喜欢收藏的人来说真是再好不过了。

宇宙巡航机初始版。沙罗曼蛇的兄弟系列，FC上大人气的横版STG作品，GB版和FC版基本一致，游戏采用的是武器调整系统，可以自由地选择你所喜欢的武器，在GB版中，游戏一开始就可以自由地选择人数、等级以及关卡。实在是方便了不少，第一作的游戏难度适中很容易上手，所以绝对属于那种可以一玩再玩的作品，游戏让人感到遗憾的地方就是由于GB屏幕的关系使得子弹看的不是很清楚，不过喜欢怀旧的玩家可以选择美版来进行游戏，因为它是对应GBC的。

恶魔城GB版。GB版中的第一作，游戏很明显的复制了FC版的初代作品，不论是主角的跳跃还是怪物的种类，不过GB版中的地形和BOSS都是经过全新设计的，GB上的游戏很容易让人有一种亲近的感觉，原因就是它那独特的便携机能，而恶魔城GB版就恰恰发挥了便携的长处，游戏关卡不长只有4关，游戏相对比较简单（因为游戏当中无敌十字架较多）除了跳跃有一点别扭之外，游戏所带给我们的则是它所应有的快乐，游戏仍然围绕着贝尔蒙特家族与吸血鬼的万年故事，主角身为新一代的圣鞭继承人再次向复活的DRACULA发起挑战，游戏的4个关卡从恶魔丛林一直延伸到吸血鬼城堡，BOSS也是大家都很熟悉的媚魔和DRACULA伯爵等，游戏关卡中隐藏要素设计的很是丰富，但是打开要素的方法却需要大家一试再试，（毕竟没有模拟器上面的快速SAVE方便）当玩家打败最终BOSS后会看到恶魔城一贯的结局方式，城堡坍塌而伯爵却化成蝙蝠飞走了（真不明白为什么当时主人公不拿一个弹弓把蝙蝠射下来^_^）。这是一款非常值得体验的GB版恶魔城。





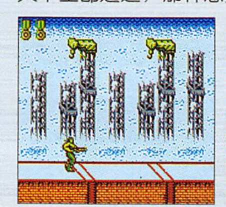
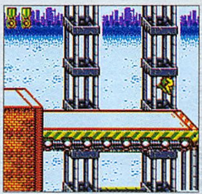
KONAMI赛车。这款游戏和FC版上某款同类游戏很像，不过由于是出自KONAMI手中，自然就会有一些与众不同的地方，游戏是以练习赛开始的，你可以通过练习来不断地加强自己的技术，在练习赛开始之前玩家们可以自由地选择游戏的关卡，还可以自由地调整保险杠、引擎、轮胎的点数，合理搭配，变成自己喜欢的赛车，通过练习赛获得的点数，还可以对自己的赛车进行升级，当完成全部的练习赛之后就可以去参加正式比赛和其他选手一较高下，是不是很有真实感啊^_^。

KONAMI RACING
PUSH START





魂斗罗精神领域。这个游戏在以前的回忆当中介绍过了，所以在这里就简单的说明一下，这款游戏是KONAMI在GB上唯一一款原创的魂斗罗游戏，关卡的总数设定在5关，前面4关在游戏开始的时候可以自由选择，游戏在进行的时候有两种模式分别是横版和俯视。在游戏中很多敌人和BOSS都是全新制作的，特别是游戏当中的最后一关无论是关卡的设计还是BOSS的设计都是十分优秀的。游戏爽快感十足，当完全掌握游戏之后，便可以一气呵成的将5关关卡全部通过，那种感觉真的好棒。

这款合集游戏收录的游戏各有特色，从ACT到STG感觉就像是一个装满了各种类型游戏的收藏夹。

PS：KONAMI的合集游戏挑选的都很有特色，可能很多人认为出合集游戏目的就是为了炒冷饭骗钱，不过要是遇到了自己喜欢的游戏，我想就是被骗也是心甘情愿吧！^_^

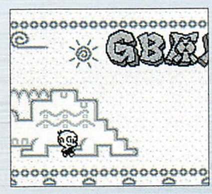
GB原人大集合

●厂商：HUDSON ●类型：合集游戏 ●容量：8M ●发售日期：1996 ●不灭程度：8

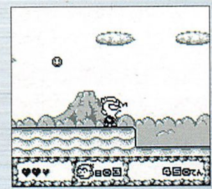


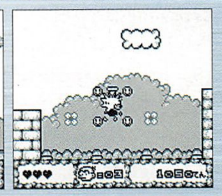
HUDSON的可爱作品，GB原人系列也被哈德森打入了收藏计划当中，和炸弹人大礼包一样，哈德森于96年发售了GB版发售过的三款原人游戏的合集，收录的这三款游戏分别是：GB原人1、GB原人2和GB原人的游乐场。没有玩过该作的玩家可以在这款合集作品中，看到原人精彩的动作演出，游戏中原人动作滑稽搞笑，GB原人在游戏初始的时候只可以使用头部来攻击敌人，之后就可以通过吃掉肉块来变身，变身之后不但大大增加了原人的能力，而且游戏中变身的种类也有很多种类，玩家可以利用原人变身的能力通过关卡。收录的这三款游戏中，前面两作是ACT类的游戏，后面的则是收录了多种迷你游戏的ETC类游戏。整个游戏过程轻松有趣实在是GB上面不可多得的合集游戏佳作。

GB原人1：GB系列的初始版，游戏从此开始讲述GB原人与打算侵占地球的蛋头星人的领袖蛋头爵士展开战斗的故事，此作原人有三种不同的变身，分别是GB石头人、GB叫人和GB神龟原人，同FC版一样，游戏中原人的变身十分搞笑，其中最强的当数GB叫人，不但刚刚变身的时候全身呈无敌状态而且变身结束后不会变成原本状态而是变成神龟原人。游戏中原人可以使用空中头冲击来减缓落地的速度，并且游戏关卡的设计也是十分有趣，各种各样的蛋头星人和超有趣的关卡BOSS都是GB原人所不可缺少的组成部分。在玩过这款游戏之后玩家们都会期待下一作中GB原人的精彩表现。

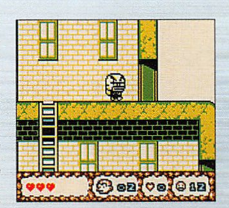




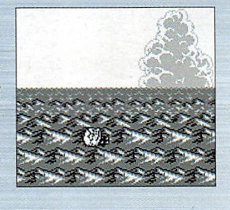




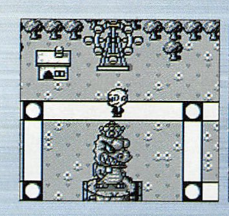
GB原人2：1994年的作品，游戏的故事接续前作，讲述蛋头星人继续侵略地球的故事。游戏中的原人更加可爱，在游戏的系统上也增加了三角跳这一设定，游戏的画面相比1代之下有了不小的进化。原人的表情更加有趣，背景和怪物也做了很大的改变，新的敌人种类也出现在该作品当中。游戏最受期待的则是前作大受好评的变身系统，该作的变身系统又有所加强，可以变身为GB食人（可以吃掉敌人）、机器原人（无敌的原人）、GB盗人（开门获得游戏的隐藏物品）和GB跳人（跳的高降落的速度慢）。游戏一改前作随即变身系统，将游戏设定成按键变身，根据当时的情况按键来选择你需要的原人，这些原人当中GB盗人最为有趣，在每个关卡中都会有一些门，当你变成GB盗人的时候，就可以按上键打开这些门，不过并不是每个门里面都有好东西等着你的，绝大部分的门都是监狱，进入监狱后你所吃到的加命笑脸就会不断的减少，而你所能做的就是赶快不断的跳跃从而逃出监狱^_^。同炸弹人GB2一样此作同样是GB版中的最佳作品。

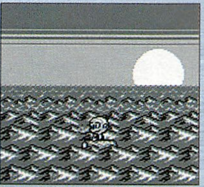


GB原人游乐场：GB版中的桌面游戏，游戏一改前两作的ACT模式变成了拥有6种迷你游戏的ETC，GB原人在海边由于贪睡被海浪冲到了蛋头星最高统率蛋头爵士的私人游乐园，在这个里面原人要努力的完成里面的迷你游戏并且将蛋头爵士打倒，游戏简单，上手容易，任何人都可



杨坤的《那一天》：那一天，那一天，我丢掉了你（GBA）！是个孩子失去了一个玩具。那一天，那一天，留在我心里。没有GBA，真的非常难受！李晓东；13；男；050011；河北省石家庄市平安北大街56号；兴趣：玩GBA、电脑







以轻松掌握。在进行游戏的时候，天空中会有一个巨大的蛋头飞牛阻止原人的行动，（它会问你一些问题如果答对了它就会飞走，如果答错了就会损失一些物品以及钱财），所以玩家们在进行游戏的时候还是需要小心一点，避开蛋头飞牛才好。游乐场里共有6种迷你游戏，但是它们并不是一开始就向玩家们开启的，你需要在游戏一开始的SHOP内购买与迷你相对的门票才可以进入，而且每一种游戏都有4种不同价钱的门票，换句话来说就是每种游戏都有4种不同的进行方式。这六种游戏分别为原人打蛋头，目的则是消灭从地下钻出来的蛋头星人(原人弹球玩法类似打砖块努力的获得高分吧)、原人三角跳(利用三角跳来获得两座楼之间的物品要注意不要让高空落物砸到哦)、原人飞车(乘坐云霄飞车努力的吃掉路上的物品)、原人鬼物冒险(躲开鬼怪顺利的到达终点吧)、原人躲避（一边躲避从火山上掉落下来的火球,同时要将食物送到两边恐龙的嘴里)。游戏内容十分有趣,游戏的可玩性很高，玩过上面的两款ACT后转过头来玩玩这样的游戏也是别有一番味道^_^。

PS：原人系列早在FC时代就很有名气，游戏的内容十分搞笑。原人变身后的样子，以及各关BOSS的特殊模样这一切都让玩过的玩家津津乐道，如果现在还没有玩过此作的朋友，马上找来这个游戏进入GB原人的世界，体验一下原人的魅力吧。

炸弹人大礼包

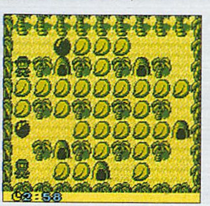
●厂商:HUDSON ●类型：ACT ●容量：8M ●发售日期:1996 ●不灭程度：8



FC版的超强作品炸弹人，在GB上面再度发威之后，厂商哈德森于1996年推出了GB版上曾经发售过的3款炸弹人游戏的集合版，这三款游戏分别收录了炸弹人、GB版的一代以及二代,这三款游戏同时收录真可以说得上是给炸弹迷们最好的礼物。游戏最大的乐趣当数多人联机对战，而收录的这三款游戏全部都对应通信对战，并且在游戏主画面还有一个积分榜单可以记载玩家的胜利次数，闲来无事的时候找来二三个好友一起进入炸弹人的世界很容易就会让时光匆匆过去。

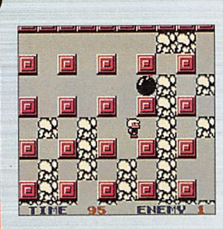
这次收录的三款炸弹各有各的好玩之处，下面我就逐一介绍一下这三款游戏的不同之处。

炸弹人初始版。这部作品是GB版的初代作品，游戏的画面和以前的FC版相同，不过游戏中却设定了故事模式，在故事模式中玩家们所要做的就要夺回被敌人占领的炸弹工厂，游戏中还增加了金钱的设定，不断的通过打击敌人来获得大量的金钱。有钱就必有商店，游戏中的商店里面可以买到很多有利于战斗的道具,以及价格不菲的生命。游戏完全可以看成是FC同名作的移植加强版，不过由于游戏增加了连线对战模式和双人合作模式使得初代的GB版魅力大增。



炸弹人GB版:以GB名字结尾的第一部作品，游戏的内容大幅度更新，游戏取消了故事的设定，但是却在每局的结尾增加了BOSS战，每关结尾的BOSS都是对玩家在以往游戏过程中的一次考验，





游戏中的BOSS并没有玩家想象的那么好对付，他们和玩家一样也会使用炸弹攻击，并且还会将玩家经过的道路堵死，所以在每关中一定要好好的收集加强玩家威力的道具，这样遇到BOSS就可以轻松通过。游戏一共收录了4大关32个游戏舞台，每经过一个舞台的敌人AI都会有所加强，使得玩家们可以尽情地享受单机游戏的乐趣。游戏虽然取消了故事模式，却强化了游戏中的连线对战模式，模式中采用回合制，而且可以提前选择玩家所带的道具。而且游戏最大支持4人联机对战。使得炸弹人的战略性在这个模式中得到了大幅度的升华。

炸弹人GB版2:GB版中最为成熟的一作，游戏结合了炸弹人和炸弹人GB版的长处，并且加强了故事模式，在故事模式开始的时候可以自行选择两种不同的过关模式，一种是怪物消灭，另外一种则是指定怪物消灭模式，第二种与第一种的区别就是，玩家要按照箭头消灭游戏画面中的怪物，如果不这么做的话，被消灭的怪物是会不断再生的。所以在选择模式的时候一定要考虑到自己的实际游戏水平。游戏当中的敌人设定也和上面两作截然不同，主人公也换成了宝物炸弹人。游戏的画面也在前作的基础上有所加强，该游戏最大的优点就是多人对战模式单人也可以进行，最大支持4人同时对战的炸弹人在GB版2中增加了多种不同的游戏模式，其中包括宝物寻找模式，死战模式。游戏的模式是根据玩家所选则的关卡来设定的。多人模式可以单人进行虽然不错，但是游戏中电脑的AI很低，4人混战的时候炸死自己是经常发生的事情，这一点稍微让人失望。游戏还首次加入了教学模式，游戏中提供了多种游戏教学，当玩家们逐一的完成这些教程之后就可以完全掌握炸弹人2游戏关卡的精髓，对于初学者来说真是一个不可多得的模式，老玩家也可以进入该模式，说不定里面还有你不会的。



三作炸弹人可以带给玩家不同的乐趣，经典的炸弹人系列更是发挥了GB的长处，随身携带，时刻和好友共享欢乐。使用炸弹消灭敌人、破坏方块寻找宝物、就是这样简单的操作，使得任何人都可以轻松上手。

PS：3作炸弹人都是非常好玩的游戏作品，特别是多人对战模式，往往可以在不知不觉间抢走大家一个下午的时间，游戏就是这样有趣，那种多人对战的战略性也不是一般游戏可以比拟的，该游戏最大的遗憾就是全部采用的都是密码记忆...

NAMCO名作纪念馆VOL1

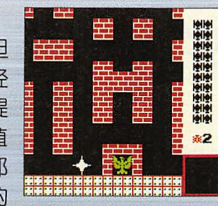
厂商:NAMCO | 类型：合集类 | 容量：4M | 发售日期：1996 | 不灭程度：9





这款合集作品收录的都是当时大型机台以及FC上顶顶大名的游戏作品，同时这几款作品几乎都是让大家认识NAMCO的游戏。这款合集游戏发售的日期和哈德森的游戏合集发售日期竟然在时间上很相近，难道合集游戏都是在1996年出的吗？游戏出现的目的明显为了怀旧，游戏基本上是没有任何强化效果的，这样也可能就是为了让大家看到当年的游戏模样，同时也可以让没有玩过这些游戏的玩家体验一下80年代的游戏精华。NAMCO名作纪念馆VOL1收集的游戏共有4款分别是：FC上超有名气的坦克大作战、83年由大型机台移植到FC上面的MAPPY、88年FC版高尔夫移植作以及曾经轰动一时的大型机台游戏小蜜蜂。下面我们就一起看看当年移植到GB上的经典作品。

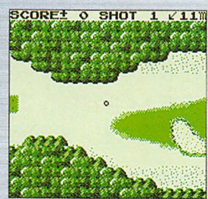
进入游戏后游戏的开始画面很有意思，在下面的条幅中NAMCO使用不同的动画人物为大家介绍了NAMCO名作纪念馆VOL1的游戏内容，点击开始游戏之后就会进入游戏选择画面。

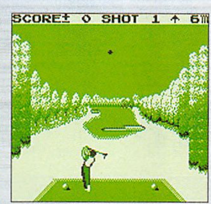


名作剧场一： BATTLE City又名坦克大作战，上期曾经介绍过由NAMCO提供版权，NOVA移植的BATTLE City。那款游戏虽然在游戏的性质上忠于原作，但是游戏的画面就有一点...而这次的NAMCO名作纪念馆VOL1中的BATTLE City则是完全的忠于FC版，画面音乐以及关卡都是大家所熟悉的，甚至在游戏中还增加了只有大型机台才会有的关卡。由于游戏对应GBC所以FC版中的色彩忠实的还原在GB版中，游戏的屏幕设计与NOVA制作的基本一致，只不过小地图放到了屏幕的右边，这样一来看地图的时候就会更加方便。BATTLE City和KONAMI的魂斗罗一样最初在大型机台上登场，随后移植到FC上，游戏的内容简单有趣，玩家所要做的就是操作TANK保护最下方的司令部不受到敌人的攻击，屏幕内会根据击倒的TANK随机出现强化道具，该游戏双人合作乐趣无穷。

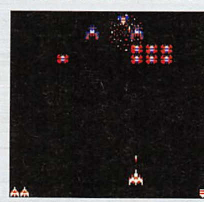
名作剧场二： MAPPY又名猫抓老鼠。该作移植自FC的强化版。游戏的目的就是要在猫抓到老鼠之前将画面中的物品全部入手，游戏舞台非常丰富，玩家所控制的老鼠并不能自己进行跳跃，想要不断的切换到别的屋子内，必须要借助的就是位于屋子旁边的弹簧床，弹簧床也是有次数设定的，当达到使用次数的时候弹簧床就会断掉。这样的游戏设定在当时来说是十分富有创意的。当然玩家也并不是一直在逃跑，在游戏中有的门是可以发出音波的，音波的作用就是阻止那些对老鼠穷追不舍的猫，当然猫在受到攻击之后并不是随之消失而是简单的倒在地上，过不了一会的功夫又会起来追在老鼠的后面，这次的GB移植版同样也是仿照FC版而来，不过游戏会因为GB屏幕的关系导致玩家往往看不到另一面的状况，这样一来游戏的难度就大大的增加了。游戏同样支持GBC，玩家们可以在GBC上体验到这款作品的彩色版本。

名作剧场三： NAMCO高尔夫。当年在FC版上最受欢迎的高尔夫游戏作品，该作品同样是88年的FC版移植作，在91年的时候曾经移植到GB上面，而这次又让NAMCO收录到名作纪念馆中，足可见它的生命价值。这款游戏与其它的高尔夫作品的不同之处就是很好的利用了俯视视点，可以方便地找出球和游标的位置，游戏总共有2种游戏模式，分别是：自由选择游戏舞台的杆数赛和与对手竞争的锦标赛。在游戏中玩家可以选择不同的球杆来适合自己的需要，不同的球杆所具有的能力也不同。游戏采用的是按键式来决定击球的力量与方向，在球击出之后视点则变成俯视，可以使用游标来控制球的落点。





名作剧场四： 小蜜蜂。提到这款游戏我想大家都会非常熟悉，整个4款游戏当中就是这款不是移植作品，这款作品是95年NAMCO根据FC版为基础，在GB上重新制作的全新小蜜蜂游戏，游戏的背景非常漂亮，大家可以看到遥远的星球，以及神秘的未来世界。游戏的目地仍然与原作相同，只要消灭屏幕上的所有机体便可过关，这次的强化版中敌人的数量以及队伍的编排可是与原作大大不同，游戏会随着难度出现各种不同的攻击机体，有的时候往往会让玩家措手不及，不过在玩家熟悉了游戏之后，便可以轻松的享受这款全新的小蜜蜂作品了。在游戏的主画面当中新增加了一个游戏排行榜，玩家可以将自己进行游戏的分数保存下来，这样的设计实在是满足了一些分数狂人的“胃口”。



这4款游戏都是由红极一时的游戏所移植，同时还加入了多多的怀旧在里面，这样一款特别的游戏大餐没有理由被玩家们所拒绝。

PS：游戏遗憾的地方就是所有的游戏均不支持2人通信对战，这样一来4款游戏就失去了一些味道，不过即使是这样，我们仍然有理由将它收藏在卡带夹中，随时随地的体验儿时最美好的回忆。

那个《PG》是什么哦？买了N期了却也只闻其名不知其意啊！各位解释一下哈！我是掌机迷的忠实读者哦。杜晓宇；15；男；610212；四川省成都市双流中和中学初三5班；QQ：1028311　雪人：-〇-+@_@!　飞月：《PG》就是掌机迷的英文名字《POCKET GAMER》的缩写哦！

被忽视的部族 却未被遗忘的替补

二线游戏整装待发大阅兵

逆转A.C.E：nakazawa、晨、绫美

中篇——沉默的替补之RPG

RPG，当前业界的游戏类型之首，任何新生的GBA的RPG游戏都应该为其自己的出生而深感生不逢时，因为早已坐稳江山的黄金太阳、口袋妖怪等一群RPG的贵族们早已用其刺眼的光芒带走了大家的眼球，在他们的阴影下其他游戏则长期空守冷宫，他们自己本来也具有的余光也逐渐在寒气中被消磨殆尽……其实，他们本来也很优秀，但却因为种种原因未被人们所赏识，现在，就让我们来将其一一曝光，呈现他们最优秀的一面给大家，来重新认识这群沉默的超级替补们。



武士的成长——樱国之魂

厂商 Enix	发售日 2002.9.20	类型 RPG
语言 日语	价格 5980日元	游戏人数 1~2人
推荐度 ★★★★★	上场概率 95%	

合并前Enix为GBA打造的一另类RPG，无论是剧情的开展还是战斗都很有特点，在日本国内也算是热火一时（莫非和樱花有关?）怎奈何这样的优秀作品在国内也只得了个叫好不叫座，在我们这个专题阵营中她算是超级替补了吧。

游戏一开始可选择男主角或女主角，为解救樱国危机而开始冒险，而作为游戏舞台的“樱国”，其实也正是幻想中武士味浓重的日本未来，而在序幕开始于主角梦中出现的少女樱，则是这个国度里影响存亡的重要人物，但却被谜之组织所劫持……主角的最终任务，大家也能猜到了。在整个冒险中将踏遍整个日本，途中除了战斗还可以搜集至宝，另外还有全部130的事件任务可以去完成，全事件的达成也算是种搜集的挑战，至少觉得这样的模式比当前GBA上泛滥成灾的花哨图鉴搜集模式更具挑战性和实用性。由于大量的事件任务，因而分支剧情的选择也就显得重要了，要想完美结局的话，还是得花些心思的。总之，这样优秀的作品，大家还是不要忘了她，多给些关怀吧。







海贼王 七岛之大秘宝

厂商 Banpresto	发售日 2002.11.15	类型 RPG
语言 日语	价格 4800日元	游戏人数 1人
推荐度 ★★★★	上场概率 85%	

超级热血漫画One Piece在GBA上的原创游戏，由著名的眼镜厂商Banpresto所开发制作的RPG游戏。本作从风格到情节上都延续了原作的风格，是一款十分优秀的作品。

路飞等人在寻找传说中伟大航路的途中，突遇一阵龙卷风，路飞等人连船带人全部被卷入飓风的中心，吹散在各个不同的岛屿上。从苏醒后的他们，开始了在岛上的伟大冒险……

游戏画面延续了尾田荣一郎大师的画风，而路飞，奈美等原作中的人物也依然散放着他们原有的

雪人叔叔，风林大哥，你们也是过来人，应该理解我们男同胞们寂寞的心，我们也只是想仔仔细细地看到飞月姐姐清秀的脸庞，清清楚楚地听到飞月姐姐风铃（是“风铃”不是“风林”）般悦耳的声音。雪人大叔，风林大爷，她的美不能只让你们独自享受啊，拜托啦！照顾照顾晚辈吧！

活力，而游戏中登场的原创人物也同样的使故事更加的精彩有趣。虽说是RPG游戏，但游戏中的动作类要素也是蛮多的，每个人物都有自己不同的特殊技能，靠它们来解决一个个谜题，得以朝着游戏的中心而前进。游戏的战斗方式也别具一格，是一种类似小战棋类的战斗方式，玩家通过操纵三名人物和敌人展开激斗，而战斗系统的细节也没有忽略，战斗距离，移动格数等的计算都十分的精密，各方面的细节也都有设计，这些更加说明了本款游戏的高质量和高素质。总之，如果你是一个动漫爱好者，或者是一个喜欢RPG游戏的玩家，本作就一定不要错过呀！






宇宙大作战——巧克力战争之异次元的侵略者

厂商	Namco	发售日	2002.12.20	类型	RPG
语言	日语	价格	4800日元	游戏人数	1~2人
推荐度	★★★★		上场概率	85%	

可爱风格的宇宙大作战也终于降临GBA了，这款有着壮大舞台、有总数超过100的各具个性宇宙人作为伙伴加入的游戏也是我们要极力推荐的。在游戏中，玩家将作为宇宙人的指挥官，向着解谜宇宙以及拯救地球命运的目标前进与敌人奋战，收服的宇宙人还可纳为己用，游戏到后面似乎更偏重于宇宙人的搜集了。在战斗中利用其各自的特点进行搭配组合，另外还有215种用于特殊能力获得的宇宙机械，所以想要达到全要素完成本游戏，仅一、二周目也是不大可能的，无形中游戏的耐玩度也得以增加，搜集和富有变化的战斗是游戏的最大乐趣，加上充满轻松、童趣感觉的整个风格，ET爱好者们，不必犹豫了。






炼金术士 玛莉 艾莉&爱妮丝的工作室 微风的传言

厂商	Banpresto	发售日	2003.1.24	类型	RPG
语言	日语	价格	5800日元	游戏人数	1人
推荐度	★★★★★		上场概率	95%	

说起有关炼金术士题材的游戏，恐怕广大玩家第一个想到的就是玛丽工作室系列了吧？这款当初由BANPRESTO开发制作的小品级游戏，凭借着其唯美的画面，新颖的游戏方式而一鸣惊人，并逐渐的在玩家心中占据了一定的地位。

“玛丽，艾莉与艾尼丝，风之传言”讲述的是创作自己的“书”的故事。玩家要帮助玛丽等人不断的研究炼金术的精髓，在5年的时间里写出自己所创作出的炼金术著作。在此主线情节的基础上，玩家还可以经历到很多的分支情节，谱写出一幕幕的感人剧情，而游戏的结局，则会在玩家的创造之中而产生不同的变化。

游戏中，“工作室”系列的两大人气角色玛丽与艾莉再度登场，并且浓缩了以前几款游戏之中的精华，并在其上增加了新的角色和情节。而GBA的机能也被制作者充分利用，那鲜活生动的画面，精美的CG都被呈现在玩家的眼前。至于此系列游戏的精华系统“调和炼成”，在原作的各种调和方法上，又新增加了一种“印象调和”，使得游戏的耐玩性，趣味性等都得以大大的提升。

轻松的氛围使本作适合各样的玩家去投入其中，在游戏通关之后，还会附加相册，卡拉OK等众多精彩的模式，让玩家能够多次回味此款游戏。如此精彩杰出的作品，有什么理由让我们不去尝试呢？






中央大路传说2

厂商	Tomy	发售日	2003.4.18	类型	RPG
语言	日语	价格	4800日元	游戏人数	1~2人
推荐度	★★★★		上场概率	80%	

将近两年后的GBA系列第二作登场，相比前作，除了剧情更加丰富之外，登场人物增加到70位，Zoids也增加到140体，不但战斗中的画面变得更加华丽了，甚至还可以使用CAS来进行换装？除了前作的支援攻击外，还增加了复数小单位所用的合体攻击，丰富了战斗时的进攻手段。而在平时的RPG方面，通过与一些人物的对话根据主角的回答不同而影响到成长类型以及外体颜色的不同变化，而这里的外体颜色则直接决定着自己所能习得的技艺的不同。

以上都是本作较前作的一些改进和变化，除了这些之外，其他地方与前作都别无二致。







猎人X 热血友情大作战

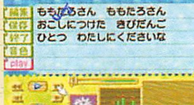
厂商	Konami	发售日	2003.4.24	类型	RPG
语言	日语	价格	4800日元	游戏人数	1人
推荐度	★★★★★		上场概率	90%	

又是Konami，又是一款改编于同名人气动漫的游戏，来自大家熟悉的幽白之父富坚义博大师，游戏中的几位主要角色也是动漫饭们相当熟悉的，玩起来绝对有亲切感，再加上原作声优们的助阵，又成为游戏的一大卖点。本作算是一款比较特别的RPG，有着非常浓厚的育成要素，以培养一位全职猎人为目的，充分利用RPG中罕见的高自由度去锻炼能力，其间还可以休闲般地去通过朋友的结识以及幻兽的获得来丰富游戏的进程。

由于系统的高自由度，自然本作的进程路线当然就存在分支了，不过大同小异，重点突出的还是养成，道具虽不多，但功用却很强，也正是这些道具丰富了游戏。另外比较特别的就是音乐录制搜集和收发邮件了，尽管只能用假名来编辑音乐，却让人充分感受到高自由度带来的快乐，要是对自己日文有足够信心的话，不妨作曲一首吧，会颇有成就感的，尤其是配合着声优们的表现时。游戏过程中也还有不少有趣的小游戏穿插其中，这也算是GBA上RPG的惯用手法了。

总体上来说本作素质优秀，是不应该被埋没的。







闪灵二人组 首都夺还战

厂商	Konami	发售日	2003.3.20	类型	RPG
语言	日语	价格	4800日元	游戏人数	1人
推荐度	★★★		上场概率	75%	

游戏机在我经济未独立时，父亲不让买。如今经济上独立了，可老婆又不让买了，苦啊！袁安顺；23；男；256600；山东省滨江市滨城区市西办事处计生办公室 雪人：这种情况还真是……唉，做个男性玩家还真是辛苦啊。不过，以后应该可以与下一代一起享受游戏的乐趣吧！

相比于前作并不太出色的表现，看来柯氏是经过了深刻反省和琢磨后才于2年后谨慎推出该续作的。系统和游戏画面都明显改善，大魄力的必杀技画面和语音的加入，让游戏润色不少，另外特别又是新加入的援护和合体攻击倒是一大特色，这类似于樱大战中所采用的系统运用于RPG中，利用剧情人物的特点，很是出色，由友好度决定援护或合体的发动和效果，随着新角色的加入，所以各人物间搭配组合的熟练程度也就很重要了，当然，还可以借助道具来发动。剧情不用再费口水了，忠实原著，此作应显然是该系列Fans绝对不能放过的。







驱龙少年

厂商 Banpresto	发售日 2003.7.18	类型 对战RPG
语言 日语	价格 4800日元	游戏人数 1人
推荐度 ★★★	上场概率 75%	

眼镜厂商看来是和Konami对上了，你能改编漫画为游戏，我也有本事将他们搬来GBA，这不，《少年跳跃》杂志近期一直连载的人气漫画《驱龙少年》也以RPG的方式游戏化了，但对于广大国内玩家来说纯动漫迷毕竟占少数，所以此作发售后大家给予的关注也就少多了，从此便成为冷气游戏。

既然是驱龙，龙当然就是游戏的主角，除了要对龙进行一般的养育外，还要在冒险过程中让其参加对战，以龙的对战来代替最基本的战斗。而这样的龙之间的战斗被称为“World D Break”，需要玩家通过指令系统来操控龙的战斗，通过时间蓄槽来决定攻击发动的先后顺序，先进行攻击的一方要选择相应的指令来达到打击对方的目的，这个时候的另一方当然只有使用防御指令。在战斗胜利后能获得经验值和基因组织，以此来提升龙的能力，从而以第一形态向第三形态进化。如此有吸引力的系统和设定的好游戏，没理由埋没和拒绝她吧。







幻想魔传最游记 叛逆的斗神太子

厂商 Digital Kids	发售日 2003.8.1	类型 RPG
语言 日语	价格 5800日元	游戏人数 1人
推荐度 ★★★★	上场概率 80%	

幻想魔传最游记是漫画家峰仓和也利用我国西游记的故事进行改编而出的，虽然人物的名字相同，然而情节和故事却和西游记没有一点干系，这也是一种大颠覆吧……

游戏的背景是这样：人和妖怪共存的桃花源乡，是文明和信仰的起源。然而突然之间世界充满着邪恶的波动，妖怪因此狂暴化，并开始袭击人。玄奘三藏为了调查这个元凶而从长安出发了。而牛魔王的儿子红孩儿瞄准了三藏拥有的魔天经文，不断的派出刺客拦截他们。但是三藏一行以西行为目标，不断地克服任何的阻力。而在三藏一行前，瞄准魔天经文的另外一个集团……，他们的目的是……

游戏的玩法别具一格。普通的情节推动是依靠类似AVG类游戏的选择方式进行的，不同的选择会导致情节，人物能力的变化。而游戏中的战斗虽然是RPG的传统方式，但却是没有经验值等设定的。同时，游戏的过程中穿插了很多有趣的mini游戏，使得游戏的过程更加轻松有趣。通关之后，还会有美术展览室，天下武斗会等模式供玩家继续进行游戏。如此一款高素质的动漫改编游戏，真的适合各种类型的玩家去购买尝试。





俺超喜欢做自己的限定版：1、先把要做的图案在电脑上绘出，编辑用刻不干胶刻出贴在掌机上用手喷漆，漆上后把它晾干后把不干胶撕下（建议用自己买的外壳做）。老冀；20；男；110021；辽宁省沈阳市铁西区南六中路62号3-2-2；兴趣：画漫画、玩口袋



爆裂鼻毛真拳2——真拳胜负

厂商	Hudson	发售日	2003.8.7	类型	RPG
语言	日语	价格	4800日元	游戏人数	1~2人
推荐度	★★★		上场概率	75%	

鼻毛系列第二作，在保留前作风格上继续将恶搞进行到底，鼻涕和大便在游戏中随处可见……尽管想极力推荐此作但又不忍心害人胃口不好。在经历前作的无厘头似恶搞后，本作似乎更注重一些剧情，也才算终于配得上RPG这个类型了，主角将从6位登场人物中选择3位出来结伴开始以打败四大天王拯救世界的老套目的而进行冒险。其间加入不少mini Game于游戏中，有点类似于天才爷爷那样用小游戏代替普通的战斗，在利用小游戏怀旧的同时也留出了更多的发挥空间给各人物们充分表现恶搞……强烈推荐给原作动漫迷、恶搞爱好者们入手，肠胃不好者请勿轻易尝试该游戏……







闪灵二人组 邪眼封印

厂商	Konami	发售日	2003.9.4	类型	RPG
语言	日语	价格	4800日元	游戏人数	1人
推荐度	★★★★		上场概率	85%	

该系列在GBA的第三作，经过了长时间的准备和酝酿后，相比前两作本作的水平和质量几乎是产生了脱胎换骨的完全变化。画面、系统等都作了不少的突破，甚至还有语音的加入。战斗时依然是靠大魄力来笼络漫画饭，仍然是3vs3也还支持友情支援。而剧情方面当然还是遵照原著，也只有靠这样才能保住最起码的玩家群，玩了前两作的朋友们可不要放过本作啊。







天才爷爷1 史上最强之下跪

厂商	Kids Station	发售日	2003.9.26	类型	RPG
语言	日语	价格	4800日元	游戏人数	1人
推荐度	★★★★		上场概率	80%	

超级恶搞的一款游戏，由曾山一寿同名漫画改编而成，其夸张的人物造型，超爆笑的游戏情节都是极其吸引人投入其中的。故事讲述的是世界被外星人攻击，他们飞到世界各地企图占领地球，然而，站在日本东京的一位但不平凡的爷爷却和外星人进行着对抗，在他的努力下，究竟地球会被拯救，还是会被推向死亡的深渊呢，这一切就要看玩家你的决定了！

游戏虽然是RPG类型的游戏，但是传统战斗RPG游戏方式却被轻松有趣的mini-Game方式所代替，并且无论胜败，游戏都会进行下去，所不同





照顾一下因买不到以前《PG》的玩家吧！我想要以前登过的攻略，又买不到1—7期，上网又看不到。
MJN；16；女；511470；广东省广州市番禺区大岗镇二湾大街三行18号；兴趣：动漫、GBA游戏

的是游戏的进程会因此受到影响，从而导致游戏结局的各不相同。此款作品共收录了十余款小游戏，拥有多结局，游戏的整体流程却不长，千变万化的组合让玩家每一次重玩本作的时候都依然能保持新鲜感。而依据游戏中爷爷的行为而产生不同变化的职业系统更是有趣，看着火车爷爷、鲸鱼爷爷等形态各异的职业，更是让人觉得游戏的制作非常用心。另外，如果能够联机的话，游戏的乐趣更会倍增，大家一起在小游戏中竞争的刺激感会让你更加的欣赏这个游戏。



魔侦探洛基 世界毁灭

厂商	J-Wing	发售日	2003.10.16	类型	RPG
语言	日语	价格	5800日元	游戏人数	1人
推荐度	★★★★		上场概率	80%	

带有推理AVG要素的RPG，改编自同名动漫作品，玩家将要扮演的则是燕雀侦探社的少年侦探洛基，其原本是被放逐神界的北欧邪神，其在被剥除魔力之后变成为此少年身态，尽管如此，神界也有欲将其追杀至死的并已化身于人间与其作对的人（鸣神化身为的フレイヤ），但已改邪归正的主角为了破除人间的邪气，不畏千难险阻与对手周旋，开始着这场解谜之冒险。

游戏主意在解谜，因而系统弱化了战斗，大量文字对白固然精彩，但对于日文苦手的朋友们来说这也算是一种“灾难”，所以也就注定了其在国内难以被大家所认可，不过还是建议爱好推理解谜或日文拿手的朋友们尝试一下本作。







豪翔传 崩界轮舞曲

厂商	Banpresto	发售日	2003.10.24	类型	RPG
语言	日语	价格	5800日元	游戏人数	1人
推荐度	★★★★★		上场概率	95%	

说到豪翔传，这款人设汇集永井豪、石川贤等漫画巨匠笔下漫画名作如《魔神Z》、《恶魔人》、《魔兽战线》、《手天童子》等共20多部中142位著名漫画人物的超豪华制作，其最后的反响却与事先的预料大相径庭，就各方面来说，都实在找不出这款游戏太大的不足，豪华的人设，大串和的剧情，别致的系统（可能的话能将全部142角色都收录帐下），充足的道具和绚丽的魔法特技让游戏战斗时的战术变化更加丰富。而且许多漫画原著中著名场景的再现也让忠实Fans们感动不已。

战斗时采取3vs3的模式，除了派遣3名角色出场外，还可以为每名角色配备3名辅助人员，根据辅助人员的不同而会有不同的修正效果。至于全人物图鉴的完全收集则增大了游戏的耐玩度，作为一位动漫迷倘若不来感受此星光闪耀的群英会的话，那一定将会是种莫大的遗憾。







爆裂鼻毛真拳9 究极战士融合

厂商	Hudson	发售日	2004.3.25	类型	RPG
语言	日语	价格	5040日元	游戏人数	1~2人
推荐度	★★★		上场概率	70%	

鼻毛系列1年内在GBA上的第三弹，每每看到Hudson的这个系列总让人想起Kids Station的天才爷爷系列，说他们是难兄难弟倒还不至于，毕竟他们在日本国内的人气还是蛮高的，用一对活宝来形容这两个系列简直恰当。以人气漫画为依托，将爆笑和恶搞灌输于游戏始终，典型的日本国情啊，所以也难被国人所接受。

此作标榜以“大有噱头”的称号，以其在由漫画改编为动画第一弹的好时机来出击，集合了系列全部的精英角色登场，特别是鼻毛历史上最有名的9位人物，他们将进行最强的合体融合，拥有100种





以上的技能，每种技能都极具个性和特色，有的还能让你笑掉大牙，以此来对付マルガリータ帝国残暴的四大天王从而拯救全世界。本作的动作要素较之前两作的比例更大，有时候几乎就是act，但其却实实在在的是标准的RPG，另外mini Game依然在游戏中占有极重要的地位。



天才爷爷2 绝对加倍服从校长

厂商Kids Station	发售日 2004.3.18	类型 RPG
语言 日语	价格 4800日元	游戏人数 1~2人
推荐度 ★★★★	上场概率 90%	

续天才爷爷1的大受好评之后，系列第二作接踵而至。在半年后就推出其续作，究竟变化有多大呢？在本作中，游戏的主角由爷爷变成了校长，情节画面都大幅度强化，堪称精品，让人欲罢不能。

玩家的视角当然也随爷爷变为了校长，自然也就要完成校长的最终目的——打倒爷爷。比起上一作，虽然本作依然还是到世界各地寻找入侵的外星人，但由于一开始时外星人就被爷爷所征服，使得校长的世界之旅更加的幽默有趣。而本作也继承了上一作的mini-Game游戏方式，经过制作方面的强化后，这些游戏的画面不仅变得更加华丽，游戏性也大大的提升了。而大受好评的转职系统和多结局制依然保留了下来，玩家会在更多的选择中得到新的乐趣。

本作还另外增加了隐藏地点的设计，使得玩家在发现秘密后更加的感到欣喜。而联机系统不仅可以相互对战，更可以和前作通信，并形成独特的搞笑小游戏，让玩家们享受更大的乐趣。







BB球

厂商 Micott&Basara	发售日 2004.6.24	类型 RPG
语言 日语	价格 6090日元	游戏人数 1~2人
推荐度 ★★★	上场概率 75%	

首先得先向大家介绍一下什么是BB球，BB球是近未来的一项体育运动，如同现在的足球一样，BB球在近未来也享有那样的地位，世界各地都有BB球队和其相关的比赛，也有参加职业联赛的BB球选手。而所有为该运动而疯狂和着迷的孩子们，也希望能够有那么一天成为职业BB球选手并获得代表最高荣誉的世界冠军。

而玩家将要扮演的主角，也正是怀着这样伟大梦想的少年，并为了达成自己的这一梦想而努力奋斗，本游戏其实就是主角由一业余少年历经磨难并得以成长最终成为梦想中的世界冠军的“冒险”旅程，而这个冒险中的战斗也正是BB球比赛，算是很特别的RPG了。整个赛制分为4个等级的同盟，主角一开始只能参加最低的4级联赛的挑战，可通过胜利和逐渐积累经验以及好友的加入充实队伍后来逐步晋级，达到最终的1级联赛时，那个冠军即是主角梦寐以求的。对这项运动感兴趣的朋友们，不妨来试试吧。





多一点新信息，少一点攻略。多一点秘技，多点受欢迎的新游戏周边，还可以写点编辑部里的一些故事，就像电软一样。冯骏杰；19；男；310013；浙江省杭州市市古荡西区69幢504室；E-MAIL：banunu_fji@263.net 雪人：意见收到，我们会逐一满足大家的要求的！



天才爷爷3 痔疮先生之痛

厂商	Kids Station	发售日	2004.7.16	类型	RPG
语言	日语	价格	4800日元	游戏人数	1~4人
推荐度	★★★★★		上场概率	90%	

天才爷爷系列的最新作，虽然距上一作的发售时间仅有短短的四个月，但此回呈现在玩家眼前的却是一个和原来相比大不一样的爷爷。

本作中，玩家要控制爷爷去寻找被人偷走的天才爷爷漫画原稿，而游戏方式则从mini-Game变成了典型的RPG，还带一些基本动作要素，在游戏中的任何物品，巨石、电冰箱、鲸鱼、大便……甚至是爷爷的孙子，都可以被自由地举起并攻击。新的系统使得游戏的自由性和娱乐性大大提高，而新增加的物品收集系统，相片系统和漫画收集系统也十分完美，使得玩家不断的去继续游戏，取得所有的物品。而值得一提的是转职系统的改良，从原作的自由转职系统改编成为可操作型的收集系统，玩家要在不同的职业中切换，利用不同的能力去进行游戏。多种自由组合的结合使得本作成为了一款完完全全的轻松游戏，适合各种类型的玩家去尝试。

虽然游戏系统改动不少，但其幽默诙谐的故事情节，夸张爆笑的Q版造型还是依然保持了前作的水准，大受好评的多结局制也依然保留，使得玩家每一次上手都能保持不同的新鲜感。





金色的卡修 魔界书签

厂商	Banpresto	发售日	2004.7.16	类型	RPG
语言	日语	价格	5040日元	游戏人数	1~2人
推荐度	★★★★		上场概率	85%	

GBA上系列第二作，其前作的对战格斗形式尽管新颖，但如此好的题材仅做成一款格斗游戏未免有点大材小用了。此番以RPG的姿态登场，但毕竟其系列在国内的历史积累还很浅，不被大家所重视也是情理之中。但将动作格斗融合于普通战斗，其他方面则突出RPG的特点，这应该是值得称赞的。剧情方面此番完全原创，游戏广阔的世界观设定以及其最赋特点的全部100种类以上的书签合成是卖点之一，在对战中，支援动作系统仍然也是左右战局的关键。总的来说其整体质量上乘，还是值得一试的。



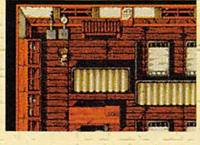




学校怪谈A——百妖箱之封印

厂商	TDK	发售日	2004.7.22	类型	RPG
语言	日语	价格	5040日元	游戏人数	1人
推荐度	★★★★		上场概率	85%	

虽是最近出炉的新作，但按照惯例来讲，一般也不会引起大家的注意和重视的，所以有必要提前将其纳入这次的介绍范围。应该说该作的题材是无人不晓的，改编自前些年的人气漫画《学校怪谈》，受近两年怪谈和民俗学风潮的影响，妖怪题材再度成为制作的热门，此番GBA上的学校怪谈更是吸纳了不少AVG冒险的要素，在卡通的作风中也融入恐怖的气氛。





希望掌机迷越办越好，有更多的游戏爱好者支持。也希望我能得到赠品，更希望PSP、NDS早点来国，最希望它们售价不要太高。
修成；19；男；518000；广东省深圳市龙岗区新亚洲花园5栋2A；兴趣：打篮球、玩电游、看漫画、看电视、动画



VOL.2

（文/口袋妖怪网）

（接上期）

一级神兽

图鉴	神兽名称（中日英）	全国方元编号	取得方法	五围和属性、特性	学习技能表	技巧机器学习表
	海皇牙 カイオーガ Kyogre	382 198	蓝宝石]觉醒寺第5层	HP：100 攻击：100 防御：090 特攻：150 特防：140 速度：090 属性：水 特性：降雨	升级技能 水之波动 恐惧颜 原始力量 压制 冥想 冷冻光 水压 睡眠 绝对零度 舍身撞 喷水 定点教学 压制 舍身撞 模仿 电磁波 岩崩 替身	见下表

学习机器

TM01	TM02	TM03	TM04	TM05
TM06	TM07	TM08	TM09	TM10
TM11	TM12	TM13	TM14	TM15
TM16	TM17	TM18	TM19	TM20
TM21	TM22	TM23	TM24	TM25
TM26	TM27	TM28	TM29	TM30
TM31	TM32	TM33	TM34	TM35
TM36	TM37	TM38	TM39	TM40
TM41	TM42	TM43	TM44	TM45
TM46	TM47	TM48	TM49	TM50

秘传机器

HM 01	HM 02	HM 03	HM 04	HM 05	HM 06	HM 07	HM 08

图鉴	神兽名称（中日英）	全国方元编号	取得方法	五围和属性、特性	学习技能表	技巧机器学习表
	古拉顿 グラードン Groudon	383 199	[红宝石]觉醒寺第5层。	HP：100 攻击：150 防御：140 特攻：100 特防：090 速度：090 属性：地 特性：干旱	升级技能 泥浆喷射 恐惧颜 原始力量 切断 巨大化 地震 大字火 睡眠 地裂 太阳光线 喷火 定点教学 百万拳击 舞剑 百万脚踢 压制 舍身撞 反击 地球摔 模仿 电磁波 岩崩 替身	见下表

学习机器

TM01	TM02	TM03	TM04	TM05
TM06	TM07	TM08	TM09	TM10
TM11	TM12	TM13	TM14	TM15
TM16	TM17	TM18	TM19	TM20
TM21	TM22	TM23	TM24	TM25
TM26	TM27	TM28	TM29	TM30
TM31	TM32	TM33	TM34	TM35
TM36	TM37	TM38	TM39	TM40
TM41	TM42	TM43	TM44	TM45
TM46	TM47	TM48	TM49	TM50

秘传机器

HM 01	HM 02	HM 03	HM 04	HM 05	HM 06	HM 07	HM 08

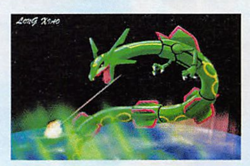
源自《七夜的许愿星》

介绍：充满火焰的气息，浑身猩红色的古拉顿，传说是创造大地的口袋妖怪，而在本剧中却是被不死心的熔岩团科学家利用吉拉奇的力量而复活，变成了恐怖的巨型怪兽。不但吸收着大地森林的生命，还用变异的粘稠触须抓捕生物，甚至连没营养的武藏他们也不放过……最后就被解决了，啊，邪恶配角的悲哀。而这一对活宝中的海皇牙呢?当然并没有出现，除了在片尾看到用星星连成的海皇牙形状，据非官方假冒消息是派遣他到那美克星进行选美比赛?



想看到《掌机迷》里的GB游戏的攻略和解说！掌机迷的朋友们呀，你们千万别忘了，还有一拨人在玩GBA的爷爷呀！
许哲；16；男；830000；新疆乌鲁木齐市团结路市职专（原22中学）；兴趣：看《掌机迷》、玩GB、音乐；QQ：330879722

图鉴	神兽名称（中日英）	全国方元编号	取得方法	五围和属性、特性	学习技能表	技巧机器学习表
	天空龙 レックウザ Rayquaza	384 200	[宝石版]通关后在天空之柱顶层抓	HP：105 攻击：150 防御：090 特攻：150 特防：090 速度：095 属性：龙＋飞 特性：空气锁	升级技能 龙卷风 恐惧颜 原始力量 龙爪 龙舞 咬碎 飞天 睡眠 神速 逆鳞 破坏光 定点教学 压制 舍身撞 模仿 电磁波 岩崩 替身	学习机器 TM01 TM02 TM03 TM04 TM05 TM06 TM07 TM08 TM09 TM10 TM11 TM12 TM13 TM14 TM15 TM16 TM17 TM18 TM19 TM20 TM21 TM22 TM23 TM24 TM25 TM26 TM27 TM28 TM29 TM30 TM31 TM32 TM33 TM34 TM35 TM36 TM37 TM38 TM39 TM40 TM41 TM42 TM43 TM44 TM45 TM46 TM47 TM48 TM49 TM50 秘传机器 HM01 HM02 HM03 HM04 HM05 HM06 HM07 HM08



源自《裂空的访问者》

介绍：深绿色威武的身体，天空中的神龙，拥有强力的破坏光线，在本作中为了赶走不祥的访问者迪奥西斯而与之大打出手，四年前似乎消灭了的迪奥西斯，如今突然又再度出现了，而天空之龙能否再将之搞定呢？

杂谈 关于口袋妖怪绿宝石的几个传言！

近期最让口袋妖怪迷振奋的消息便是口袋新作《红宝石&蓝宝石》的升级强化版——《口袋妖怪绿宝石》即将在9月16日上市了！《口袋妖怪绿宝石》在前作的基础上增加了全新的故事主线，将会融合海洋团和岩浆团两条故事主线，并且加入了七个战斗主题公园的全新故事情节。游戏中有大量新区域可以探索，当然也会加入全新的敌人和比赛，甚至游戏主角也经过全新设计。与前作一样，《绿宝石》也将支持GBA无线适配器可以进行多人战斗和怪物交换。任天堂计划在近期召开的“口袋妖怪祭”上展出《口袋妖怪绿宝石》。该作售价4800日元，并且捆绑推出GBA无线适配器。

兴奋之余，便有不少“传言”在网络上流传……

传言一 口袋妖怪绿宝石官方中文版 可信度 20%

不久前任天堂宣布将会推出GBA版《口袋妖怪绿宝石》，让“口袋妖怪”迷们兴奋不已，如今又有一则令国内玩家更加兴奋的消息传来——小神游官方中文版《绿宝石》也将与日本版于9月16日同日发售。这款游戏的中文版叫做《宠物小精灵绿宝石》，游戏内容将会全面中文化。想不到国内第一款与日本同步发售的GBA游戏竟然就是一款如此重量级的超大作，看来神游公司确实正在努力开拓国内市场。此外，iQue与日本同步发行口袋妖怪绿宝石的同时，还会以同捆的方式发售限定版的小神游主机，而且是祖母绿色的，上面有黄色的花纹和对应天空龙造型的图案！



胡乱点评：这个消息是网络上流传最多的，我一开始也相信了，因为有图“证明”嘛！为了验证消息的真实性，我特地发Email联系了神游中国总部，得到的回复却是“尚无此打算”——看来这仅仅只是口袋迷的一个梦想，即便如此，我也希望口袋大作能够早日实现官方中文版。

传言二　NO.386有新形态！　可信度85%



这个传言来自口袋妖怪官方论坛的一个flash动画，其观看网址是：http://www.pokemon.jp/portal/others/F710.html，在动画的末尾有个绿宝石，No.386以不同的身影闪了一下。于是就有这种说法：这只是386号在绿宝石里的形态，但开发人员还未想好在绿宝石里的NO.386是什么形态的好，他们建议是速度型，据说在8月11日会得到更多消息……

胡乱点评：大家都知道No.386代欧奇希斯在红/蓝宝石、火红、叶绿中分别有3种形态，即进攻型、防御型、中间型，因而在新作绿宝石中以第4种形态出现的可能性还是比较大的，所不能肯定的是，它会是速度型的吗？

传言三　绿宝石测试版　可信度小于1%

近日网络上放出了绿宝石测试版的下载，不过却神秘兮兮的，要下载到这个ROM绝非易事。由于要求下载该“测试版”的口袋fans非常多，我费劲艰辛终于弄到了一个，只有2.3M大，却完全无法模拟……



胡乱点评：即便不是口袋的游戏，也从来没有听说过有什么游戏会预先放出“测试版”，而且容量不对，不能模拟自然也是在情理之中。但还是有非常多的口袋迷相信并强烈要求放出，大概这就是口袋妖怪的魅力所在吧！



口袋P.C屋

玩家参与：来自海南海口的曾令国提供的经典秘技

这个是金银秘技，我给它命名为无限复制精灵·道具，首先主人公身上要带有一只以上的精灵（蛋不算）。然后到精灵中心里打开电脑，进入玛萨箱的界面，先转换其中一个邮箱，存下你想复制的精灵，如果想复制道具，就让它带上道具。存好以后就按一下B键退回前一步的界面（不要关闭电脑），然后再转换另一个邮箱（不能转换同一个邮箱），当转换好以后，就会显现出一个存字（这时你要马上把电源关掉，不能让它把文字显示完，不然会以失败告终）。然后再打开电源进入游戏，就会发现先前存下的精灵还带在身上，再打开电脑进入邮箱，里面有那只复制好的精灵等着你来取，这样就大功告成了。

而我本人比较贪心，每次身上都带有6只精灵，让其中的五只精灵分别带上升级道具和博士给的终极球，再把那五只精灵按前面一样复制（前面是只存一只，而这次是一次性把五只精灵存进邮箱）重复多次，想把自己的宠物升到顶级也不是一件难事，而博士给的终极球的抓宠率是100%，复制多个球，方便以后抓圣鸟之类的宠物，到时候遇上可谓是手到擒来，再也不用为抓宠物而烦恼了。这样就可以做到升级抓宠两不误。

编者按：这个是口袋的经典秘技了，对于玩家来说，不仅仅可以复制出来无数珍贵的pm，最主要的是可以复制出来很多珍贵的道具。还有一个经典的秘技就是捕虫大会复制pm，虽然比起这样的办法要麻烦的多，但可以借此修改pm的招数，以后有机会就会重新详细介绍。

在《皇骑》中，有些BOSS防御力很高，砍了好久都不挂（汗！）。其实只要用四名我方装备有枪的队员将BOSS围住，由于枪的攻击范围是2格，且打中自己人自己人也是会反击的，而第2格枪的攻击力较小，于是乎BOSS就在穿穿插插中被干掉了。有的也可以利用地形，

口袋博士

Q:能否在下一期《掌》中，回答我游戏中的问题：
1、在"口袋妖怪红/蓝宝石"中，那个NO.201的精灵怎样呢？2、如果用掌机玩“口袋妖怪·红/蓝宝石”，不用金手指，怎样取得南岛船票？
3、我听别人说，GB版的口袋·红/黄/蓝/绿中，现在GBA版的火红/叶绿中，码头的卡车秘密！他说，得到冲浪后（不许用金手指，只能从别的版传一只会“砍树”的精灵，继续玩，玩到拿到冲浪后）去码头，到海上冲浪，到卡车前或后面，用HM.04怪力推车，就会有梦幻出现？也不知真的假的。（对了，如果是火红/叶绿版，不能打完火系会馆才去码头！）4、GB版的金/银版（口袋），用金手指调密码：“DD0DFFC，0D0DFFE、0D0DFFF、0D0DFOO”，会出现不同的“？”精灵。尤其是0D0DF00号，居然用大师球都抓不到，这和宝石版中也一样！我请教一名“口怪大师”，他说那些精灵（金/银版中）是第3幅地图中的珍稀精灵！必须到第三、四幅画中，才能见到它们的真身！（也不知真的假的）
北京；杨澍

A:1、No.201的能力并不强，无法和可以在游戏中得到的天空之龙相比。
2、当然只有参加官方组织的活动而获赠了。
3、卡车是真的存在，而推车就只是“传闻”了。
4、不是真的，只是使用金手指不当造成的数据错误。

Q:请问《口袋妖怪蓝宝石》中怎样抓传说中的三只鸟（分别是岩石、钢、冰系的）。
赖小皇；15；男；643020；四川省自贡市贡井区艾叶镇六房五组；兴趣：玩GBA、看漫画

A:汗，那三个柱子怎么看也不像“鸟”吧？其具体捕捉方法我们在以前的攻略和"百问"中已经讲过了，请查阅。

Q:编辑部的叔叔阿姨：
我在口袋妖怪上有一个很菜的问题想请教您们，在火红中努力值如何分配？？？我已经打败了4只野生的绿毛虫，为何hp上的能力值不长1点？该如何让它长1点？
一个超级的口袋Fans王迪"
<sheng0913.net@tom.com

A:这个问题请参考过去的口袋百问吧，有详细的说明。简单说一下，只有精灵在100级时，4点努力值才能相当于1点能力，级别越低，每提升一点能力所需要的努力值就越多。但到了100级时都是一样的。

Q:偶有一事不明，但愿赐教^_^。No.386有三种形态，宝石版中是攻防平均型，叶绿中是防守型，火红中是攻击型，那么三个版本交换No.386，No.386还是不是原来的形态？？？？？例如叶绿的传到火红里，还是不是防守型？？？？？
王也逍 好汉13高寿
性别，没人说偶是女的
邮编：610000
皇宫所在：成都长发街99#少城府邸
兴趣：用VBA玩GBA游戏
wangyexiaold@vip.sina.com

A:No.386交换后会自动变成新版本的形态，例如无论原来是什么形态，传输到宝石版就变成平均型(当然，其实能力也算不上平均，不过比起火红的极端能力来说是要好些），和第4个版本“绿宝石”的交换也遵循这个规则。

Q:您好！我想问一下怎样把红宝石变成全国地图，您给我一个记录可不可以？我是第一次发邮件。
龙之梦 <hy_y@hotmail.com>

A:宝石版只有1幅地图，你是问如何开全国图鉴吧？方法有两个：1、使用图鉴解锁金手指；2、通关后的火红、叶绿版和宝石版通讯交换。

Q:我还有一个问题麻烦您解答一下，就是我在玩叶绿的时候，练了一只编号NO.371叫宝贝龙的妖怪，可是我怎么练也无法使它进化，亲密度也达到最高了，也不是用石头进化的精灵，都练到90级了可它就是不进化，按说30多级就该第一次进化的，真是令我很苦恼，望请您指点。
小扁 19 男 北京市丰台区右外大街97号院4号楼1601室 兴趣：打电动，看、做动画，唱歌，看“掌机迷”！

A:NO.371宝贝龙是等级进化成血翼飞龙的，不需要亲密度和石头，不进化的可能是你携带了“不变石”这一道具了吧？

如有一关的盔甲——干掉了。BOSS站在城墙上以为很帅，但只要用盾推他下城，一身盔甲的他也要扣去差不多100HP。
吴伟铁；515644；广东省潮安县彩塘镇金属配件厂





文/逆转A.C.E:
naka
血花
晨

作为GBA的原创系列，作为当前在日本国内排名第二的GBA人气大作，逆转的威力已经一次又一次地向我们袭来，哪怕是语言的障碍，甚至方言的阻挠，也不能抗拒国人发出"异议あり"的呐喊。来了，我们也来了，将逆转的能量发挥到最大，为大家奉献最强势的逆转大餐，就在我们的《逆转法庭》专栏！

发挥逆转的极致，怒吼最强的异议！
最强的逆转在此——逆转裁判专栏vol.2

逆转旁听席

一 逆转裁判的周边有哪些啊?

对于这个有着强烈Fans向的游戏来说，周边当然是少不了的啦，除了热热火火筹备中的连续剧和动画之外，逆转手机游戏、3月份大卖的原声音乐特典、律师徽章、逆转塔罗牌和近期的人物襟章。当然，也少不了一些非常精美的手办、玩偶和模型等，比如下面这个由好友香港的逆转饭shiki提供的千寻模型，价格可不便宜哟，16800日元，约合1230人民币(……可以买台主机了)。另外一些机构发行的逆转同人书刊杂志也不少，比如目前影响力最大的《逆转新刊》杂志，这些我们今后都将作全面的介绍。


↑极有人气的《逆转新刊》杂志封面。


↑昂贵的千寻模型。

二 绫美和真宵，谁才是成步堂的最爱?

呵呵，这可是曾热烈讨论的话题啊。在前二作中，因为千寻的离开，所以真宵从仓院来到了成步堂的身边，成为其最得力的助手，也共同经历了不少的风雨磨难，也是最为大家所看好甚至默认的，真宵有时也会因为成步堂的一些BT行为而吃小醋，春美就更别提了，压根就把成步堂当成自己表姐的未来老公了。

但是，他们一直也从未以正式交往的身份被承认，事实上，在成步堂看来，真宵是他眼里的妹妹，是老师千寻离开需要自己来好好照顾的小妹。也正因为没有限定他们的"恋爱"关系，所以才成功引入了系列中的另一位重要人物：叶樱院绫美。本来看来是其胞姐因为一些不得已的原因而与成步堂交往，但实际处在恋爱中的，却是绫美，让本以为是有着功利性质的爱情，最后又回到了真实。确实，她爱过成步堂，尽管看起来只是千奈美计划中的一环节，已经大悟的成步堂恐怕也早已对爱情失望。但在绫美心中，她一直在赎罪，一是姐姐所谓的背叛，而则是对于成步堂的感情，可以肯定的是，绫美是爱成步堂的。

巧舟设计得很巧妙，从正面回避了这个广大Fans的疑问，从感情上来说，连续三作出场的真宵是被大家所认可的，但绫美在感情上，似

经过高人指点和《PG》的帮忙，终于将卡改好了。好用，但不稳定。感谢ING！
小胖；15；男；556000；兴趣：玩游戏、看《PG》；QQ：317707077　雪人：谢谢支持，有什么相关问题还请继续和我们联系。







乎更符合成步堂的胃口。在逆转系列剧情已经定型的情况下，非要说继续发展的话，恐怕也就这个三角关系是最大的看点了，很可惜在这里我们最后也无法给出答案，相信在续作里会给大家一个交待的。

三 逆转新作会不会出两个版本？

现在流行双版本的游戏来骗玩家铁，作为逆转这样的GBA大人气（尽管国内状况不佳），双版本是大势所趋，巧舟在接受采访时也曾提到不排除推出逆转双版本的可能。但至于这个双版本究竟是何种方式的，就不得而知了，目前比较多的说法还是视点区分的版本。

四 逆转裁判中几位角色的身材似乎都不错，有这方面的资料吗？

官方没有公布全部的数据，但是在人设方面我们得到的数据如下，狩魔冥：162cm；御剑：178cm；成步堂：176cm；真宵：154cm；系锯：182cm。今后更多更全的资料还请多关注我们栏目。至于角色生日等资料有待我们汇集后一并呈现给大家。

五 在逆转中成步堂到底是律师还是侦探呢？

这个问题可是有很多朋友们都在问，本来应该是法庭辩论为主的游戏，结果侦探调查却占了相当的一部分，而主角成步堂有时候反而更像是一位侦探。这里之所以说这个并不在于这个问题的本身，而在于这个游戏的定位，很多没接触过本游戏的朋友们多以为这仅仅是款法庭辩论的单纯AVG，但实际上，侦探行为也是逆转的重头戏，将其归类于侦探游戏也不为过，而法庭也仅仅只是一个游戏舞台，到了逆转3会更加明显的发现，整个系列的剧情发展才是游戏的重点，而法庭和侦探，都只是一种推进游戏的手段。所以不能单纯的将游戏与法庭或律师联系起来，基本上和专业法律知识没有任何的联系，给大家的理念就是：就算您不曾学过法律，也同样可以做游戏中的律师，不过却需要敏锐的洞察力。

闪电传票

逆转游戏方面本月没有什么新情报，倒是有Capcom官方发布并授权于Kotobukiya的襟章周边第二弹情报，这套以逆转3为基础所制作的系列襟章目前也正处于火热大卖中，不知道国内的Fans们有没有机会搞到手。全套售价350日元，共14种款式，相当卡哇依的风格，以下为部分襟章图：



另外，由日本同人组织的最大规模也是最具盛名的"逆裁之庭4"逆转真实法庭活动，也将于下月即2004年9月5日在东京都都立产业贸易中心5楼举行，预计届时会有上千人参加到这个活动之中，当然，绝大多数人都只会作为旁听席的观众。时间将是11：00－15：00，参加代表来自于日本各地的180多个同人组织，将向逆转迷们呈现一次极具热情的盛况，下期本栏目将对该盛会作全面的报道。

裁きの庭4

地下图书馆

逆转大辞典——人物篇：绫里贵美子家篇

整个逆转系列，特别是到了第三作，为我们的体现得更多的是绫里家家元的斗争，至于法庭辩论，似乎都是形同于鸡肋。而这一切的始作俑者，其实都来自于绫里贵美子一家，因为贵美子自身家元地位的失势，而将一切希望寄托于对家元兴趣并不大的3位女儿身上，再因其不择手段的一切行为，而酿成了最后的惨剧，至于千奈美，与其说其狠毒，倒不如说是贵美子为其留下的阴








影所造成的，最可怜、最可悲的人也正是这位做鬼后也不忘害人的千奈美，其胞妹绫美，因为从小在尼姑庵成长所以恰恰却是相反的性格，至于同母异父的妹妹春美，则是单纯却又不知自己已陷入一个偌大阴谋的小女孩，下面，我们就来分别了解他们一家人吧。

绫里贵美子（あやさと きみこ）？？岁

有其母必有其女，这个女，当然指的是后面的千奈美，之所以这样说，也是为了反衬出贵美子的狠毒，可以说千奈美很好地继承了她的这位母亲。作为真宵和千寻的姨妈，贵美子因为灵力不及自己的姐姐舞子而未取得绫里本家家元仅成为旁家，所以将一切的希望都寄予了自己最小女儿、同时也是离开宝石商美柳后在外与他人的私生女春美，希望春美能够取代绫里家未来家元真宵的位置夺回本家地位。也正是她的登场拉开了逆转系列真正主线进展的序幕。在逆转2第2话登场的贵美子就利用灵媒的机会试图与叶中在除掉雾崎的同时，将真宵置于万劫不复之地从而达到其本家收复的目的。尽管失败后进了监狱，但贵美子的下一步计划依然在进行着，曾经其弃女也成为她复仇计划的工具，甚至在死后也继续来为她服务，最后虽然没有害死真宵，但还是将现任家元自己的姐姐绫里舞子害死，可谓歹毒的幕后元凶。

美柳　千奈美（みやなぎ ちなみ）25岁

贵美子的孩子，春美同母异父的姐姐，她和她的妹妹绫美是双胞胎，同样美丽的外表之下，却隐藏着一颗阴暗的心。由于千奈美姐妹没有任何灵力，被贵美子当成废物般的抛弃，她们的父亲是一位宝石商，其同贵美子的结合也是为了占有仓院之里的力量，在贵美子失败后，他把贵美子逐出了家门，而他对千奈美姐妹也不加正眼相看。在这样的环境下长大，致使千奈美一心决意复仇，她先是策划了一起绑架案，偷取了父亲的宝石，然后杀死了自己同父异母的姐姐美柳勇希，利用自己的恋人，并毒杀了神乃木，她所做的一切都是因为复仇的执念。在她被千寻打败后，其愤恨的心使其幻化成恶灵，同千寻继续争斗，由此引发出了最后的悲剧……

叶樱院　绫美（ちなみ）25岁

贵美子的孩子，千奈美的双胞胎妹妹。虽然同是遭到双亲的遗弃，但是她与她的姐姐完全不同。如果说千奈美是阴暗可怖的，那么绫美就是温柔善良的。被送往叶樱院的她，一直过着平静的生活。然而，命运的纠葛却不放过她，柔弱的她在姐姐的命令下参与一起起的事件。在命运的相会事件后，她来到成步堂的身边，伺机准备夺回致命的证物。然而，在大学和成步堂在一起的半年时间里，绫美却不自禁地喜欢上了单纯的成步堂。之后千奈美为了灭口要毒杀成步堂，无力反抗姐姐的她，只得独自返回了叶樱院。内心不断受到谴责的绫美，为了偿还自己的罪，独自在叶樱院继续着永远的修行。但其对于成步堂的那份真感情，也许只能继续深埋于心中了……

绫里 春美（あやさと はるみ）8岁

绫里家分家的女儿，拥有着强大灵力的小女孩。由于一直生活在仓院之里，对人情世故一窍不通，天真而又可爱。由于从小就拥有强大的灵力，被其母贵美子视为争夺绫里家家元的重要关键，然而其自身却对此一无所知。

她和真宵亲似姐妹，在她的眼里，成步堂就是真宵的白马王子，看到成步堂和别的女人说话就会打成步堂的耳光。生性单纯活泼，然而却被其母利用，从而引发了一连串的悲剧……

由于拥有很强大的灵力，春美也可以进行灵媒，并召唤千寻的灵魂。在逆转裁判3的最后，春美留在了叶樱院进行修行，并期盼着争取早日完成自己的修业。

案例剖析——母系社会的悲剧

既然这次着重介绍的是贵美子家族，那么我们也顺便来谈谈关于这个仓院的母系社会，其实要是没有丰满的犯罪动机或罪案背景，很多角色也不会那样深入人心。

仓院里母系社会的悲剧
——谨以此文抛砖引玉

要从3代的大反角美柳（千奈美）说起了。

一个艺术形象要是能让人喜欢到我见尤怜，或是恨到咬牙切齿，就是大成功。起码那是深入人心。美柳ちなみ正是又一个成功的反面角色。在3代里她的戏份是与成步堂比肩的。（我以为成步堂根本就是傀儡主角，庭审时的那个成步堂不如说是游戏者自己；至于侦探部分，主观视点更是可以让人忽略这个主角的存在。）可别忘了，千奈美也是绫里家的人。她在整个绫里家的悲剧里扮演了复仇女神的角色（"女神"只是个称谓，"王子复仇记"之"王子"也）。

女人要报复，自然用到自己的美色，而且要心恨手辣。数下来几个男性受害者中最惨的还是尾井田美散，为了"爱"协同美柳千奈美及其义姐美柳勇希上演了狂言诱拐，受尽牢狱之灾，最后眼看能摆脱命运的纠缠了，又为了这个"爱"自寻了死路。还没忘他们合谋的目的？他们，不，应该是她，并不是为了诈骗自己父亲的2亿日元，至少千奈美自己十分明白这点而自己的"男友"和义姐十分糊涂。她的目的，只是要将憎根的黑水泼向那个伤害了她的人。

她的父亲，宝石商美柳氏。抛弃了妻子贵美子、女儿千奈美、绫美。这是美柳千奈美报复他的直接原因。至于为什么她使用的手段如此激烈，不得不说还是缘起家族的矛盾根源--权力纷争。在仓院里，妇女完全占了主导地位。本家和分家之争完全到了兵戎相见的程度。男人，恐怕只有完成"窝囊/卷铺盖"的二选题。原本这美柳氏一离家也没什么，关键、贵美子偏偏是占从属地位，没有灵力，也就没有权力的分家。这一大大的怨根拨去必须给自己表姐绫里舞子的，就只有扔给丈夫了。耳濡目染这一切的千奈美，聪明如此的千奈美，不会麻木自己的爱憎吧？

她的义姐"良心发现"，要将她供出。横遭杀身。请冷静地想想，这个"良心发现"……是不是在之前也经历了个强烈的"憎根→复仇"过程？提醒一下，美柳勇希也是家庭易主的孩子。自己母亲改嫁了美柳氏，她才随姓了美柳。可以想见，这个家庭的破碎到再整合也是深重的伤害。千奈美很聪明，她知道运用义姐的这种心理，同样的报复"父亲"的心理。这样深知她背景的义姐要威胁到她了，只有……杀了。而且是带有那么点"背叛信仰"的意味在。憎根强烈的人，受到阻挠，只会愈加憎根。对于千寻发自内心的憎根，就是这个原因。

就报复"父亲"这一点来说，千奈美的憎根还是十分单纯的，单纯的"憎根→报复"的模式，单纯地从一开始履行她"无久井里子"的身份（"里子"为"弃子"之意）。从她死后被招魂，再次走上法庭时的证词就可见一斑：一切缘起绫里贵美子那个女人的无聊计划。可见她并不是为了帮助母亲夺得权力。只是单纯的复仇,单纯的。还有在对待姐妹的态度的不同上这一点也同样体现了出来：对于"背叛者"的美柳勇希，她杀了她;而对于拒绝"引导"（详见逆转3第五话）计划的绫美。对于曾助她完成藏毒的双胞胎妹妹绫美，则只是简单的一句"蠢货"，而瞧不见其他的感情，至少她还是在意这个妹妹的。

一切缘于贵美子的"无聊计划"。母系社会的权力争斗，母系社会的无情战争。连年幼女儿（春美）也要利用的贵美子，连死人（千奈美）也不放过的贵美子。总算是得到了"引导"，去了该去的地方。只是她躲在了罪恶的背后，她的替罪女神，她的千奈美活在生与死的彼岸，不断重复"我还不想离开……"

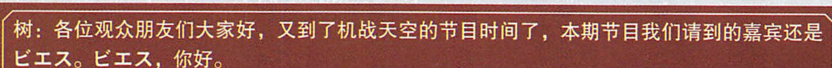
仓院流灵媒，应该算是个封建的樊笼。只是在那，女性当家做主了。也许从这个角度上，可以说是绫里家建立的乌托邦，笑。

文/血花



文/正树





树：各位观众朋友们大家好，又到了机战天空的节目时间了，本期节目我们请到的嘉宾还是ビエス。ビエス，你好。

B：你好，好累好累。

树：累？一会节目录制完成后就会让你休息的。在上次栏目中，我们介绍了一些相关于机战中的人物的能力的问题。本期继续基础教学。不过，今天不讲人物，而是讲机体。

B：Ok，那么应该最先从真实和超级说起吧。

树：嗯,真实系和超级系的概念我们已经在第一期栏目中谈到过了,大家可以参阅第13期的《掌机迷》。那么，在最早的时候，分别真实系和超级系有一个十分简单明了的方式，就是看运动性和防御能力。那么，问题就来了，运动性与机体的防御力（装甲）是什么？有什么不同的地方？

Q “运动性”、“装甲”的意义

A B：运动性呢就是说受到攻击时候的回避能力，在机战α（含）之前的作品中，运动性还与命中率有着关系，但是在α外传中，这个关系被取消了。至于防御力我想就不用特意说明了吧。



树：嗯，来一个专业性强点的问题，现在的机战作品中已经不存在了，ビエス你知道我想说的是什么吗？

Q 限界是什么？它的作用是？

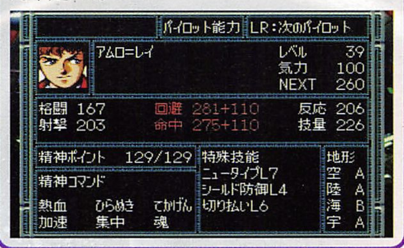
A B：呃，又是这样专业化的问题……限界这个系统在机战F、α中就可以看到，也有很多人对这个东西不是很了解的吧？



从字面上来说，限界就是指在该机体的机师所能发挥的最大能力值。受到这个影响的人物能力值有射击、格斗、回避和命中。其中回避和命中的算法是人物的相应能力加上机体的运动性的值。如果最好的值超过限界的值的话，那么机师的该项能力就只有限界的那个数值了。

举个十分容易碰到的回避率的例子吧。比如阿姆罗（アムロ）的回避为200，机体的运动性是145，而限界值为330。那么，以现在

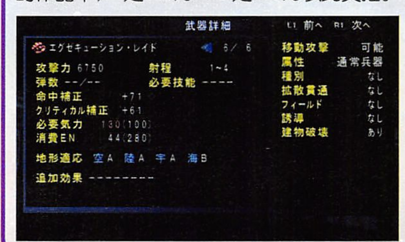
的机战作品的回避值来算的话就是200＋145＝345。但是，如果加上限界的话，345＞330，那么，阿姆罗所乘机体现在的回避值只是330，而不是345。

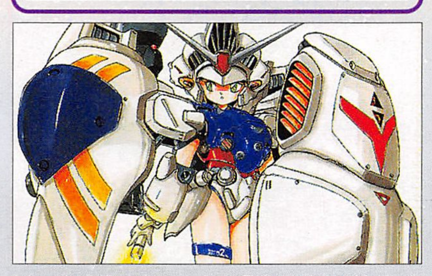


树：嗯，ビエス呀……这些个什么空A、宇A……是指的什么？

Q 机体、武器的地形适应

A B：啊，这些是指地形适应性啊，这些对战斗是有着关键作用的。这些不仅对这机体的移动力有着影响，更对战斗时候的伤害力起到了关键的作用。A的情况下就是100%，而B呢就会受到相应的影响，只有80%，C的话只有60%，而S的情况下对命中和回避都有一些加成的。有120%。在没有S的作品中，A是120%．B是100%以此类推。





树：突然想起来了，上个月你用你的剑切把我的乱舞的太刀给切了，我也是有剑切能力的呀，我只不过换了台机子，发现没法用武器去架住对方的刀了。TT

Q 剑切、盾防御的基本发动要素

A B：这个吗，首先当然是要可以学会这个技能了。





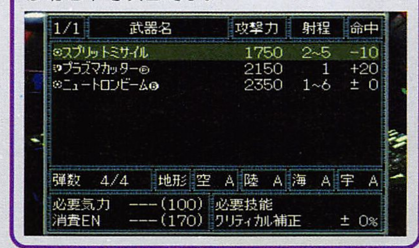
树：——没见到过我开塞巴斯塔时切过你的吗？

B：呀呀呀，树哎，这就怪你了。谁让你坐那台没有剑切能力的机子的。记住了！盾防御也一样，不过和你说也是白说，你到LV99也学不会盾防御的超级方向白痴……

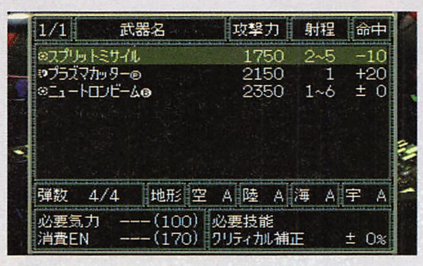
树：——你又打击我了……一会后台再找你算帐。下面来说武器方面的吧。说来最简单，也是最基本，又是最重要的问题。

Q 射击与格斗武器的区分

A B：啊，这个就要分的仔细一点了。首先射击里面要分移动后可以攻击的和移动后不可攻击的了。



树：就是那个P属性的吧?那么,还有其他的呢?
B：射击系里面还要分为实弹和光线。
树：光线就是带B的，射击系的武器名称前是一个圈的。



B：格斗系的武器名称前是一只手的。
树：还好说没了，再继续就演戏了。武器中好像也就这么些了吧。
B：……嗯
树：那么,接下来就是本期的最后一个问题了。

Q 强化道具的作用与应用

A B：我大概来说一下吧，这个可以说是机体扩张槽和强化芯片之间的关系。



树：来，继续。
B：按照机体和武器的能力来分别看怎么搭配强化部件。
树：比如说?
B：典型地说，像真实系中的νガンダム，νガンダム的强化道具搭载量是2个，并且入手一般都是游戏的中后期，且这时，强化道具中有一个“ハロ”的应该都是有了，这个强化道具的作用虽然在每作中都有不同，还有就是在F中时的名称是另外一个“ファティマ”。但是基本上的能力是移动力+2，运动性+25，限界（有的话）+35等能力补正，对于真实系来说是十分难得的道具。这样加在νガンダム上，就可以更大限度地发挥该机体的能力了。
树：刚才ビエス也说了，强化道具的作用每作中都有不同之处，希望大家能够多多对照强化道具说明了，不懂日文的可以看攻略。完全攻略上都附有强化道具、精神等列表的。

树：嗯，本期的基础篇三就先进行到这里，下面是我们的第一期的来信解答的栏目。



之 哈罗信箱

跪求机战D的静态修改
主角的5部专用机的机体,武器的ROM地址,谢谢!
发件人: Ingram Precekan

解答：那几个机体不是连起来存放的。机战D
机体数据存放方式：机体特技(3)、HP(4)、XX XX、图片(6)、FF FF、地形适应(2)、EN(2)、运动(2)、装甲(2)、击破费(2)、修理费(2)、XX XX XX XX XX XX XX、芯片数(1)、体积(1)、移动力(1)、移动类型(1)、XX XX、机体配备(1)、改造段数(4)、XX (12)
武器存放方式：攻击力(2)、EN(2)、地形适应(2)、命中(1)、命中补正(1)、残弹(1)、必要气力(1)、射程(2)
解释：1、XX处为不知道，修改后容易死机，可能含有装备的武器代码和其他
2、地形适应：顺序为海宇空陆，代码代表级别：1–S、2–A、3–B，依次类推
3、移动类型：02–陆、03–空陆、0F则是海宇空陆通吃
4、体积：01–S、02–M、03–L(原出处NewWise.com原作者ransoma)
5、机体的配备：01・剑、02・盾、03・剑+盾、04・枪、05・剑+枪、06・盾+枪、07・盾剑枪
6、机体特技：机体特技研究成功：
特技（3），在HP之前：第1个字节：左边：1–分身、2–ハイパXXXXX、3–二者都有
右边：1–真マXXX、2–真クXXXX、3–全有
第2各字节：左边：1–HP回复中、2–HP大、3–全有
右边：1–ブラXX、2–1フィXXX、3–全有
第3各字节：左边：修改后死机
右边:1–EN回复大、2–Xロジ ス XXX、3–全有
所以，依次类推。（感谢 ChinaGba.com 修改区版主 白河忱 的协助）

不平衡你才不登的？嗯，嗯，看来我的推理能力不差嘛！哈哈哈……　苍真；16；男；100062；北京市崇文区崇文门中学初三1班；兴趣：GBASP、篮球、电脑、动漫　雪人：其实大家都知道边角栏是俺作主了啊！你还真是有够……

树树：你好，我是一个机战迷^_^。请问龙虎机在哪部动画里出现过？

发件人：ngxal [mailto:ngxal@163.com]

解答：您指的“龙虎机”应该是指“龙虎王”吧，这个是BANPRESTO自社的原创作品，只在《超级机器人大战α》和《第2次超级机器人大战α》出场过，没有在其他动画作品中发行。以后我们会在栏目中讲到这些内容的^^。



树树你好：

我在玩机战的时候最喜欢用射击能力高的机体，但是射击能力说的过去的也就只有希罗和阿姆罗了。请你推荐几个射击能力高的机体好吗？

还有一个问题就是在玩机战的时候把BOOS打到一定血的时候他就逃跑了，除了得不到他身上的芯片和金钱以外还有什么别的影响吗？

请树树一定帮忙解决这两个问题，我在这里先谢了^_^，最后祝机战天空越办越好。

发件人：9495888 [mailto:9495888@163.com]

解答：机战A中的话，除了你说的这两个，还有真实系主人公、卡缪（カミーユ）、捷多(ジュドー）和龙骑的2号机和3号机那两个（名字一时记不起了T T）。

BOSS逃跑对剧情没有影响。

最后我代表掌机迷，感谢您对我们栏目的支持。谢谢。同样也希望机战与掌机迷带给你更多的乐趣。

你好：我想问一下有关SD高达G世纪的事。我一周目后，没时间打困难模式了，但听说困难模式有一些不同的地方，能告诉我具体有哪些不同吗？在此先谢过了！

发件人：my-gundam

解答：SD高达G世纪ADVANCE在一周目后的特别模式中主要是：一、增加了游戏的难度；二、部分在NORMAL难度中未登场的机体，在特别模式中登场。

一点建议

正树君，你好。

真高兴PG上能有“机战天空”，可以在其中加入机战A，R，D的剧情小说吗（当然只要原创的主线剧情都可以啊，比如A中的“极远极近的世界”还是不错吧，还有D的“地球消灭作战”也很好啊）

发件人：gundan_8702

解答：虽然这个不是答疑类的来信，但是还是放上吧。首先十分感谢您对我们栏目提的建议，但是以现在“机战天空”所分配到的页数估计要放剧情小说几乎是不太可能的。以后会在合适的条件下争取到更多的页面，再考虑增加这类的东西。

请问，在机战A里，如何将多蒙和风云再起合体？

发件人：sdx91 [mailto:sdx91@163.com]

解答：只要将多蒙或风云再起移动至对方机体同一格上就会出现指令“合体”，如果是多蒙合体的话，那么合体后将不能移动。如果是风云再起去合体的话，那么，多蒙可以继续移动。其他的可以合体的机体同样如此。

树：OK，本期的来信解答栏目也先进行到这里，我们的固定空间也快用完了。如果您有什么问题，或者对我们栏目有什么要求的话，请给我们来信，我们的通信地址是：北京安外邮局75信箱 掌机迷机战天空收（100011）。本栏目的电子邮箱是：jhmasuji@vip.163.com。让我们再次感谢ビエス来到我们的栏目现场给大家带来了这么多机战知识。

B：我也非常感谢能给我这个机会和大家谈这个喜欢的游戏。

树：OK，节目进行到这里已经差不多要结束了，下期节目将转到BANDAI的作品《SD高达G世纪》系列。感谢各位的收看。

B：很期待着个系列啊。谢谢各位。



说到《掌机迷》就一肚子气，即使我的NO.1惨死在老师的“散魂铁爪”下，你们都不应该用一句“已售完”来伤害我纯洁的心灵吧。雪人，你要负全部责任，赔我精神损失费来！否则，我就用愤怒的火焰将你烤化！曹流：15；男：646000；四川省泸州市第十五中学校初三3班；QQ：95552890 雪人：冤有头，债有主，要想要杂志，还得求BOSS大人再版哦！

文/绫小路义行

风大浪大太阳大

如果说约翰尼·德普的《加勒比海盗》是一部服务女生的梦幻海盗戏的话，那么《ONE PIECE 海贼王》无疑就是为了满足男生所有梦想的海上冒险剧。

前提是：你在看了快200集的《海贼王》之后还能不会对某些专有名词的定义产生混淆——如果一提到“海盗”、“海贼”之类的字眼立刻眼冒桃心双手抱拳成向往憧憬状的话……来人呀，拖出去活埋，这人没救了！

～烽火起，狼烟息～

一切故事的纠缠不清都是从一句空穴来风的八卦流言开始的：“你知道吗？大牌明星王X居然跟那个李XX拍拖了！”“啊啊啊？真的吗？！”“……”

虽然绯闻跟我们要谈的话题完全无关，不过中国人在制造小道消息蜚短流长方面的才能的确是令外国人侧目的。如今，这种国人的天分又被日本人发扬光大，直接套用在了自己的作品里：得到了整个世界的最强男人——海贼王哥尔罗杰在行刑前说了一段话：“想要我的财宝吗？可以，想要的人就到海上找找看吧！我把它们都放在那里……”知道这个消息的人们纷纷涌向大海，都想把被称为“ONE PIECE”的财宝抢到手，从此大海贼时代拉开了序幕……

“叔叔，那个人不是已经得到整个世界了吗？为什么还会被砍头呢？”

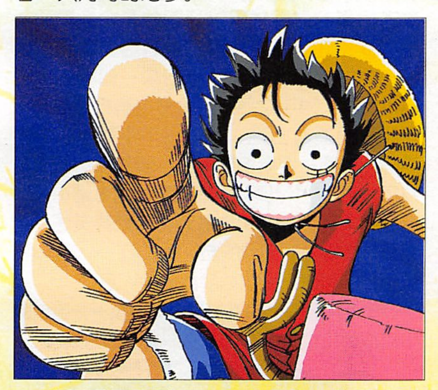
我热泪盈眶地抚摸着坐在我腿上陪我一起看动画的邻居家孩子的头，多可爱的孩子啊！眼泪不是因为感动而流，是因为我才22岁的年纪啊，竟然已经成了孩子口中一句“叔叔”的牺牲品，嚎啕！不过小孩子的疑问也的确一刀扎进了尾田荣一郎的大腿。是啊，已经拥有了整个世界怎么还会被砍头呢？这问题的古怪就像主编是上司却还给身为小弟的绫小路端茶递水一样不可思议。但故事就是这么的开场，然后也顺理成章地发展了4年多，所有的《海贼王》



取得不可思议果实（可使疲劳增加速度减半）的方法：非冬季晚上11点后往山脚下的湖中扔3根黄瓜，会有湖神（河童？）出现赶你走，不要停继续扔，三次后即可得到。拜索期；17；男；214400；江苏省江阴市职大03机电2；兴趣：GBA、足球、网游

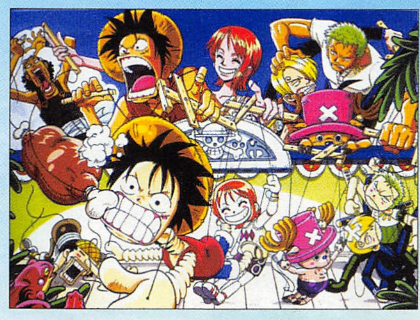
FANS们似乎早已认命地接受了这个现实。从某个意义上来说，尾田荣一郎无惧刀伤，坚毅得令人拜服。

无数的少女出于对约翰尼·德普和奥兰多·布鲁姆严重并扭曲的YY心理，对于海盗的普遍印象是“他有着浓密卷黑的长发、幽蓝深邃的眼睛、坚挺英俊的鼻子、刚毅浓黑的眉毛、性感厚实的嘴唇”，于是仅因为标题就对《海贼王》产生兴趣的少女遭受的打击往往是致命的——“戴草帽的家伙头发像稻草！”、“三刀流的家伙眼睛一点也不深邃！”、“骗人的家伙鼻子根本不英俊！”、“会煮饭的家伙眉毛完全不刚毅！”最重要的是，他们全部长着与“性感”绝缘的嘴巴。与高桥留美子经典的兰花指以及和月伸宏不朽的蚊香眼齐名，尾田荣一郎笔下的人物全都可以无视自然界正常法则，极为夸张地将嘴张到可以生吞一只河马的地步。



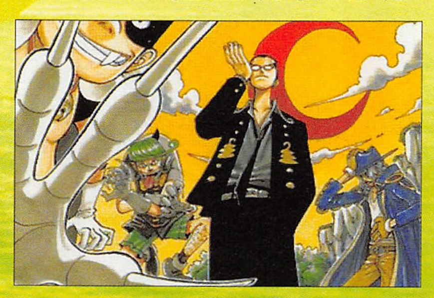
好歹只要主角够强，依然是可以将作品的魅力展现出来的。哦，主角是一个不会游泳的海贼啊……什么？！蒙奇·D·路飞，原本只是个某个普通小渔村的顽皮小孩，却在一次山贼和海贼比试谁比较酷的残忍竞争中（这个比赛听起来真的有那么点无聊），树立了一定要成为海贼王的宏伟志愿——啊？很宏伟吗？我怎么不觉得？

现在的小孩一个个都比较嚣张，还记得绫小路十来岁的时候曾被老师问过“将来长大后想做什么”，周围的一帮小朋友都清一色地回答：“科学家！”那种似乎可以见到未来中国科学事业蓬勃兴旺的幻象真是令人深深感动。回头再看看嚷着要做火影的旋涡鸣人、把通灵王看成远大目标的麻仓弟弟（不是麻吉弟弟？哭…）、



玩游戏也能称王称霸成为游戏王的游戏（好奇怪的绕口令…）、少时不努力老大徒伤悲无奈成为拖稿王的绫小路（无语）……不过是几年的时间而已，孩子们的童年已经被烙下要成为世界第一的深刻烙印了吗？（小时候妈妈最多也就要求我考试做班级第一而已，羞）

在与大海贼（问我为什么不用“海盗”这个词？因为“海盗”和“海贼”听起来都很通顺啊，但与之相对的山贼就很不幸——你有听过“山盗”这个词吗？！）红发撒古斯相处的过程中逐渐产生了感情（非bl），也深受影响对于捍卫海贼的名誉看得很重。并在一次因为名誉问题而与山贼产生的冲突中被人丢进了海里，危难关头撒古斯很神勇地出现了——怎么突然想到了瞬与一辉那对恶心兄弟？——跳进海里救起了差点被海怪吞食的小路飞。不过为了保住路飞，撒古斯也付出了惨痛的代价：被凶猛的海怪咬断了一只胳膊（这次是手…）。本来就很崇拜撒古斯的路飞变得更加崇拜他，就好比狂恋女明星的男FANS也会爱屋及乌地崇拜她的高跟鞋一样，撒古斯的草帽也成了路飞的至宝最爱。“将来一定要还给我，等你成为出色海贼的时候。”——不知该说撒古斯小气呢，还是说他从小就误导国家幼苗？总之撒古斯就那么有型又拉风地离开了路飞居



住的渔村，空留一个夕阳下的背影让路飞花十几年的时间去追逐：他用两手攀着上面，两脚再向上缩；他肥胖的身子向左微倾，显出努力的样子。这时我看见他的背影，我的泪很快地流下来了……汗……

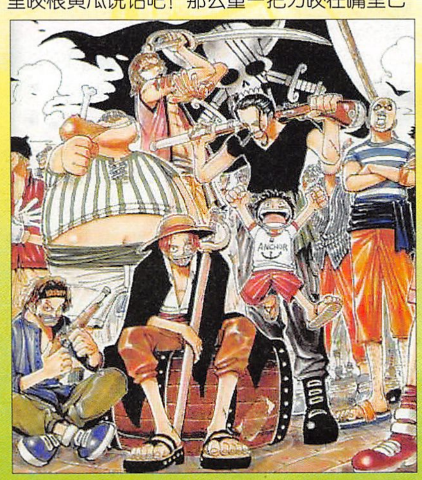
路飞的能力是可以任意拉长自己的身体，拜恶魔果实之一的橡胶果实所赐，路飞的身体像橡胶一样富有弹性，并且润滑细腻有光泽（我还是比较喜欢资生堂）。不但可以弹回手枪子弹，还可以弹回大炮的炮弹，更可以利用伸长的手臂在城市的楼群间穿梭——蜘蛛侠打败了章鱼博士，正义永远无敌……这个小子在正式宣布自己成为海贼之后，《海贼王》的故事也就随之正式开始。就像所有的RPG设定一样，新的队员要接二连三地加入——路飞从来不用武器，他就靠着自己的拳头去战胜敌人，姑且算“拳术师”职业类别的吧，那么，下一个就需要一名剑士的加入了。



ZORO……猛一看还以为那个没事就黑衣黑裤骑黑马还总在别人的衣物上刻下自己名字缩写“Z”的家伙竟然在这部作品里出现了（好长的句子，不知道破记录了没有…），然而罗罗亚·索洛是不骑马的，这小子同样无聊地以天下第一为目标，努力地拼搏着。三刀流的剑技摆明了要将索洛推到战线的最前方，然而我们却可以通过科学计算的方式得出以下结论：恶龙海贼团的章鱼小八六刀流敌不过索洛的三刀流，索洛的三把刀又不是鹰眼剑圣一把黑剑的对手，由此类推我们只要空手对敌就能天下无敌了……扯远了，快回头！与古伊娜青梅竹马地以剑术的最高境界为目标，虽然互有好感，但是表面却有如冤家一般暗暗地较着劲，郎情妾意地你追我赶“你剑我更剑”（这话说得好奇怪…）。然而“双剑合璧，天下无敌”终究只能是遥远的梦想，古伊娜在一次小事故中丧生，索洛失去了一直用来衡量自己进步速度的情敌（情人+敌人，不就可以简称为“情敌”吗？），便接过古伊娜遗留下来的佩刀·和道一文字，发誓要连古伊娜的那份一起努力，总有一天要成为连天堂也能听到名字的伟大剑豪——双剑少一剑，果然我最剑……（这话说得更奇怪了……）

好歹在路飞海贼团里，索洛的人气算是较高的了，被约翰尼·德普和奥兰多·布鲁姆美貌欺骗感情的少女们如果能坚持下来继续看《海贼王》，那她们首当其冲会将索洛当作新欢。这种道理就跟绫小路平时不喜欢吃青椒，但是在芹菜、胡萝卜、茼蒿和臭豆腐的夹攻下，我还是优先选择青椒的道理是一样的。在放眼一票畸形男生面前，惟有索洛又强大又性格显得可靠些，何况人家还是个痴情男子——随身带着古伊娜的武器就足以证明他是个拥有温柔心的铁男儿呀！与鹰眼男的首度交锋是以索洛的惨败告终，显然是尾田荣一郎担心失去古伊娜这个对手之后索洛会变得消极怠战，于是鹰眼男适时出现，打击一下不可一世的索洛——“我一定要追到你！”索洛重伤昏迷前发下誓言。“讨厌，来追我呀，哈哈哈……”远处是索洛与鹰眼男踏着浪花的欢声笑语，背景是充满着爱心泡泡的粉红色太阳——啊啊啊！绫小路的思想已经这么龌龊了吗？泪！

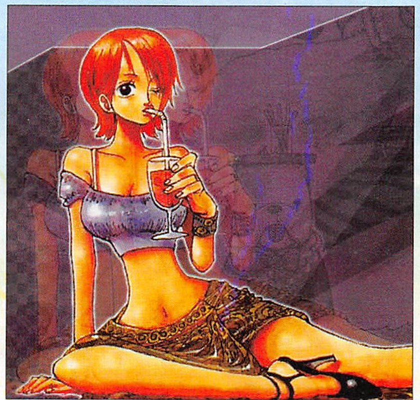
令人拜服的是索洛的三刀流特技——尝试嘴里咬根黄瓜说话吧！那么重一把刀咬在嘴里已



听说GBA上一个月出30个游戏，一年出360个，从01年到04年共出了1440个，如果每天玩一个小时，一个游戏用20小时……哇哈，我可以玩一辈子的GBA！方越；541100；广西临桂县第一地质队

经够可疑的了，居然还能那么流利地说话——再加根胡萝卜试试?

随后剧情中登场的某位与古伊娜长相酷似的女战士，又是拿索洛的可怜感情来叽歪。比较可疑的是，古伊娜去世的时候不过十岁出头吧?这个拿着名剑时雨的海军大佐手下长得有那么幼齿吗?



娜美的出现打破了“女主角一定很美，如果不美，那就是卧底”的万年定律。身材比例完全失调，或者该说尾田荣一郎根本不会画女生吧，旁边的香吉士叫嚣着“娜美小姐好迷人呀”，电视机前的观众拿着哈莉·贝瑞的惹火海报无奈地摇头。令人意外的是这个女孩的复杂身世，原本以为她会是个可靠的航海士，她却开着黄金梅利号私自出逃，这种完全刘建明的身份揭露给了观众一个强调自己见解的好机会：“我就知道她是内鬼呀！” 最敬爱的养母贝尔梅尔在狠毒残暴的恶龙海贼团面前，宁可选择死亡也不愿否认娜美和露丝是自己的孩子，伟大的母爱激励了当时年幼的娜美。为了赎回村子，娜美忍住屈辱加入恶龙海贼团，要用八年的时间存够一亿元来从恶龙手中将村子买下。这种屈辱与痛苦交织的回忆时刻束缚着娜美，令她始终没有办法从心底真诚地笑出来。当路飞一行人了解到事情的真相之后，娜美人格的闪光点才真正显耀出来：“对不起，我是警察！”椰子树村在路飞等人的努力下获得了解放，恶龙帝王覆亡了，娜美在众人的欢呼声中踏上了与路飞等人前往伟大航路的旅程，走之前还不忘顺手摸走了全村人的钱包——“她，她果然是个无间盗啊！”

骗人布（也有翻译做“乌索普”）的出道事迹实在不怎么光彩，尽管有个常年不回家仍然被奉为英雄的父亲，但“狼来了”的习以为常令他在村子里的评价实在是不怎么样。虽然貌不惊人，错了，应该是貌很惊人的骗人布同样有着心中憧憬的对象。没事就爬到富家千金可雅窗口的大树上，用各种杜撰的故事来逗这位体弱多病的小姐开心。鼻子长得不像人类的骗人布本身就具备了充当笑料的条件，连鱼人也差点将他当作自己的同胞，他却丝毫不在意地为可雅贡献着每天费尽心思捏造出来的荒诞故事。当管家古拉哈诺暴露出真正罪恶的本来面目，骗人布勇敢地站出来为了心中仰慕的可雅小姐而奋斗。“你想出海就尽管去吧！”可雅没有半点阻拦意思的将骗人布推给路飞，如果救她的人是个帅哥的话，或许就完全不是这么回事了。

有相貌歧视的人是可耻的。

最令人惴惴难安的莫过于给骗人布配音的声优竟然是那山口胜平呀！工藤新一、怪盗基德、犬夜叉……个个俊俏，人人帅气呀……死也不承认骗人布的声音同样出自山口大人的声带！

有相貌歧视的人绝对是可耻的！

船长有了，航海士有了，武装卫兵有了，小丑有了（寒）……还差什么呢?

优雅的厨师十分自恋扭着腰肢端上了精心准备的料理，香吉士呀，你是如此地迷人……料理是为女士做的?算了，我收回刚才的话！被翻译成山治的香吉士，或者说是被翻译成香吉士的桑吉，不管叫什么也好，他的加入算是解决了黄金梅利号上的吃饭问题。小时候自己所在的海上餐厅被臭名昭著的赤足卓夫海贼团攻陷，没想到年幼时香吉士的顽强和韧性却深得卓夫的宠爱（瞧这话说的…），为了救回被飓风卷

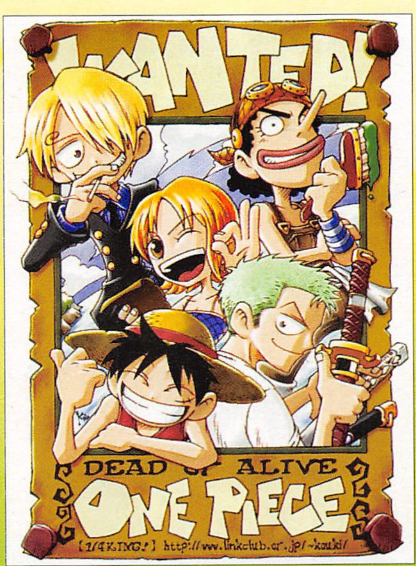


入海底的香吉士，卓夫砍断了被沉船夹住的右腿（这次是腿…）。当然动画版的这段剧情在编排上与漫画原作有区别，漫画中是卓夫与香吉士被海浪冲到了荒岛上，卓夫将全部的食物都给了香吉士，自己则砍断右腿当食物。可能是过于血腥的缘故，在动画中则做出了较为人性化的改动。无论怎样，“臭老头”在香吉士的心中还是无可替代的存在——比父亲还要慈祥，比师傅还要严格；两个人表面上水火不容，心里都是无止尽的牵挂。对于ALL BLUE的渴望和对于食物的珍惜使他成为路飞海贼团的另一个人气极高的角色，出色的腿技和超高的厨艺都是他自诩绅士的资本，虽然眉毛奇特得好像扑克牌的梅花K，不过女生还是在一旁喧闹着：“他的腿很英俊呀！”

“英俊”这个词已经泛滥到可以形容眉毛了吗？那我的手指是不是看起来很潇洒？

罗宾大姐的个性还真是叫人无奈啊！原本美女与历史学就是完全不搭调的，平时闷声不说话，突然性格一转，又冷艳又大姐头地与某小丑打得火热——手指之处遍地开花，8岁之时歼灭数艘舰艇……这女人的名字果然很适合“枪炮与玫瑰”呀！

乔巴的加入再次令观众对于“海贼”概念的定位有了小小的恐慌，会说人话的驯鹿耶！一只身世很悲惨的驯鹿耶！一只会喊“鹰的眼睛豹的速度熊的力量”然后就七段变身的驯鹿耶！



还有一个，奈菲鲁塔丽·微微，哦，她是个公主，很有钱。好了，改写下一段落……

有种族歧视和性别歧视的人是这个世界上最可耻的。

～方寸之间，十字勋章～

作为集英社的招牌作品，《海贼王》的商业利益自然要最大程度的压榨。翻翻那血淋淋盈利记录（血…血淋淋？），从WS到GBA，堂堂九部作品闪着令人眩晕的光辉——那，那都是我们的血汗钱呀！

继GBC上获得大成功的作品海盗王之后，GBA上的续作《七岛大冒险》无疑是一部相当有新意的作品。集合RPG、SLG和 AVG等多种游戏元素之后，配合色彩鲜艳的画面和简单的操作，使得这部作品玩起来心情十分舒畅。有别于常规的RPG ，这款游戏没有多如牛毛的、撞地雷式打斗。敌人不多，并且完全可以避开。平时以冒险模式发展剧情，需要通过推理猜出一个个谜题；战斗时则转为战棋模式，需要仔细部署每一部动作。



《海贼王 目标！赏金王！》是一款极为轻松的小品类游戏，玩法上面采用了老少咸宜的大富翁式操作方法。故事是从黄金梅利号与冰山相撞开始的，由于船体大幅受损，为了要解决此事，需要团员们深入发掘解决的办法。



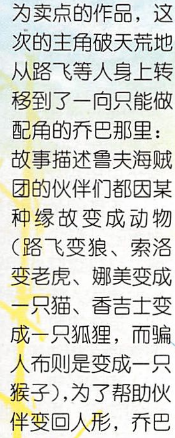
《海贼王：棒球进行曲》是BANDAI公司制作的一款以《海贼王》为题材的棒球游戏。由于棒球在日本算得上是全民级运动了，将棒球与动漫结合的确很容易吸引玩家。在这款游戏中，玩家将可以使用动画中出现的那些熟悉的角色来进行一场海贼棒球决斗，每支球队都由7人所组成，游戏中除了玩家所熟悉的路飞、骗人布、索洛等路飞海盗团成员之外，另外像是阿拉巴斯塔王国军、巴洛克社成员、空岛篇的海军等都将会在游戏里登场，而且每名角色在打击时都会用自己擅长的武器来打击，如索洛是用刀、路飞是用拳头把球打出去等等，可说

《PG》，绝世经典，是我的生命，是我的灵魂。有一次买不到，整整不爽了两星期！
李犳；13；男；100089；北京市海淀区万泉新新家园27楼6单元502室；兴趣：GBA、运动、看书、看《PG》、电脑

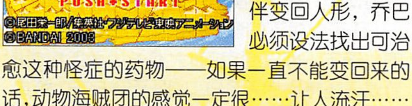
是非常有趣。而在最新剧场版《被诅咒的圣剑》里附赠的番外篇中，同样是以棒球为主题展开的有趣大乱斗，与游戏前后呼应，玩起来也很有劲头。

即使是已经被GBA完全淘汰的WS，《海贼王》的踪迹也是随处可见：《彩虹岛传说》、《伟大之战》、《财宝争夺战1、2》都曾经是WS用来调动人气的重磅炸弹，03年底BANDAI在WSC上推出的《海贼王》的动作RPG游戏《TV版海贼王 乔巴的大冒险(From TV Animation: One Piece Chopper's Great Adventure)》是款以有趣的故事设定为卖点的作品，这次的主角破天荒地从路飞等人身上转移到了一向只能做配角的乔巴那里：故事描述鲁夫海贼团的伙伴们都因某种缘故变成动物（路飞变狼、索洛变老虎、娜美变成一只猫、香吉士变成一只狐狸，而骗人布则是变成一只猴子），为了帮助伙伴变回人形，乔巴必须设法找出可治愈这种怪症的药物——如果一直不能变回来的话，动物海贼团的感觉一定很……让人流汗……









～剧终，谢幕～

就这样，分工明确、性格互补、性别搭配合理的黄金梅利号在乘风破浪中不断向伟大的航路前进。虽然是彻头彻尾的海上传奇，看上去应该是心情豁然开朗的透蓝吧，不过不时有牛样的猪样的怪物从水底浮上来，倒胃口不说……我，我明年夏天死也不去青岛度假了！

他们是如此的友爱呀，他们是如此的善良呀，他们是如此的勇敢呀，他们在万众瞩目中继续着他们英雄的海贼传说——怎么都觉得这样的形容很诡异，我们已经忘了“海贼”的真正含义了吗？泪！



清醒吧，回头看一下海贼的原始定义：海贼，海盗（pirate），根据1958年《公海公约》的规定：指船舶或飞机的船员、机员或乘客，为了私人目的，在公海上或在任何国家管辖范围以外的地方，对船舶、飞机、人或财物，进行非法的强暴、扣留或掠夺行为。根据国际法，各国均有权拘捕、惩罚。这，这才是海盗海贼海上恶魔呀！你确定那几个锄奸扶弱劫富济贫伸张正义替月行道的家伙真的不是夜猫子展昭？

游戏也好，动画也好，卡带一盒盒地出（就算是D版，那也要很多钱呀！），动画突破200集也是指日可待的事情，我们没有理由不相信！伟大航路的征服不仅是路飞的夙愿，那也是无数FANS的心血呀！

《海贼王》，我们可以称之为正剧：它有欢笑，也有泪水；有快乐，也有伤悲。我们不自觉地将我们情感中最可贵的纯真感动赠予了它，它则回报给我们喜怒哀乐的人间体味。

风大浪大太阳大，在蔚蓝而汹涌的大海面前，你是否也想去追逐自己的梦想踏上海贼们的甲板呢？即使没有又痞又帅的约翰尼船长，维京古老的号角也穿越了几个世纪雄浑地长鸣着。

别忘了带好比基尼！



可爱+有趣大碰撞!

—小评马里奥VS大金刚

文：C.A.B.

可爱活泼的马里奥竟然与头脑简单的大金刚走到了一起，在游戏还没发售前俺还真没想过这两大超级明星级电玩人物为什么会走到一起呢?会是怎么样的游戏类型呢?难道会是FC版的大金刚的移植复刻版?在种种猜测中游戏终于发售了，带给我的不仅仅是惊喜……



作为近期掌机上少有的PUZ游戏来说，本作绝对是喜爱动作或是智力类型的玩家去尝试的一款作品!当第一次打开游戏欣赏片头的动画时笔者就已被其深深地吸引住了，那电影般效果的动画形式、可爱幽默的人物表情以及那听上去足以让你开怀大笑的音乐令我难以忘怀，看着大金刚对马里奥玩具那种渴望的眼神，真是太搞笑了^_^。





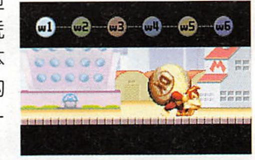
看完了片头动画接着当然这就是享受游戏啦!整个剧情是围绕着大金刚抢走了马里奥公司的玩具而发生的,玩家必须依靠马里奥的各种丰富有趣的动作来不断追赶逃跑中的大金刚，最终以夺回所有的MINI马里奥玩具为目的而进行的较量。在游戏中，玩家操控的马里奥不但拥有多姿多彩的动作形态,还能依靠许多游戏中的道具来进行动作上与能力上的提升，如使用锤子可以将敌人打飞、利用木箱可以当作投掷物使用、攀爬绳索和杠杆可以到达更高的地方等等,不仅道具的种类繁多，而且马里奥所做出的各种搞笑的姿势也是游戏的一大卖点，谁看了都会喜欢上它，特别是一些爱玩游戏的女孩子，本作一定能够赢得她们的赞赏。除此之外厂商合理运用了GBA那仅有的4声道做出了真人语音效果的音效为主角马里奥配上了动听的语音，时不时地听见它叫出“哇哈”、“依嘿”的声音配合着各种动作,令玩家不知不觉地就被带入到了游戏中，仿佛自己已变身为马里奥了。



本作的画面也是相当不错的!仔细瞧瞧马里奥吧，整个人物的形象看上去非常具有3D质感，从这点就能明显地看出任天堂对于这个超级明星级人物的刻画一丝不苟的认真态度和重视。其它的敌人也利用了相同的手段进行制作，虽然画面相对较小，但一样能体验到马里奥64中人物的感觉，特别是马里奥做出空翻和跳跃时的动作，极其相似!

任天堂旗下的游戏可说是充满了隐藏要素的，这不，除了原有的6大通关版面所组成的游戏外还特别加入了PLUS以及EXPERT模式，就算把整个游戏通关一遍也只完成了40%左右,令本作的耐玩度大大增加,感到通关简单的玩家也能体验到EXPERT模式所带来的极大挑战了，而如果能够在游戏的过程中收集所有的物品，完成度达到100%的话就可以欣赏最终动画了!

美丽的画面、生动的人设、有趣的音乐以及诱人的隐藏要素形成了这部明星级动作智力游戏的最大亮点!虽然这次大金刚与马里奥之间的战斗平息了,但我相信大金刚凭着野蛮贪婪的本性还会对善良的马里奥发起又一次的攻击^_^……



要娱乐，还是要艺术？

——也谈NDS与PSP之争

文/福建 邓劼

不知不觉，距离E3上那两位掌上新贵在闪光灯下的华丽登场已有好一段时日了。这二位在被寄予厂商争霸掌机市场的野望的同时，也已调起了玩家们许久未有的期待，最近NDS放出了帅气的新造型，更预示了这新一轮商战的重要性。关于二者高下的比较已有许多，在这里笔者斗胆换个角度，以游戏理念的差异为这二者之争略作一个形而上学的分析。

首先，大家应当知道的是，出于市场细分（后详述）的考虑，每款主机均有其特定的市场定位，例如WS针对动漫迷，NGP针对格斗迷，XBOX针对成年重度玩家等等。确定市场定位除了利益的因素外，还有很重要的一点，就是游戏理念。这就让我们来看看NDS与PSP充分代表各自游戏理念的作品：PSP凭着强大的机能力推大型3D游戏，而NDS则一边依靠品牌优势，一边用充分发挥“两屏一笔”的创意之作来昭示自己的与众不同。对其略加分析就不难看出，这次的次世代掌机之争，其实质可以说是追求单纯游戏乐趣的“游戏性”与艺术美感的“艺术性”这两种不同理念之争。

从游戏的发展史来看，游戏性是先于艺术性存在的，就以FC时代为例，在当时，机能的限制使评判游戏的最高标准不是画面而是手感，那许许多多至今仍未过时的名作，便当之无愧地成了游戏性的代表，而随着机能的提升，制作者得到了更大的施展才华的空间。同时玩家欣赏水平的提高也对游戏的艺术水准提出了更高的要求。于是华丽的画面、震撼的音效、动人的剧情等成为了优秀游戏的新标准，也是时下游戏的追求目标。

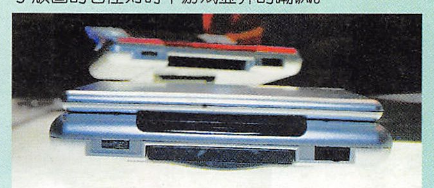
那么，游戏性与艺术性孰优孰劣呢？

从销量上看，以主流艺术性作品为主力的PSP无疑比NDS更有优势。仅从消费者的角度看，原先看电影和玩游戏是两码事，但出现了MGS系列这种电影游戏和FF7AC这种游戏电影，不就能吸引不同阶层的消费者了？本班有不知FF而知尤娜者，就属于这类作品的目标。



如此来看，游戏的艺术化确是时代的进步，也是游戏登上大雅之堂的主要方式之一。回头看PSP，强劲的3D性能确实为艺术化作品登上掌机提供了绝好的平台。借助PS时期名作复活的号召力和现在众多软件商的支持，完全可以相信PSP能打破现有的掌机市场格局，为长期被冷饭应付的玩家带去新的震撼。

但是，艺术化也不是十全十美。就如高级层面的精神需求无法彻底压制低级层面的生理需要一样，对游戏艺术性（尤其是一些表面华丽而内容空洞所谓“艺术性”）的过分追求，往往导致了制作人对游戏的真意——游戏性的忽视。这也是时下玩家抱怨的“游戏越来越不好玩”的原因之一。可以说NDS就是一台拯救游戏乐趣的主机。“两屏一笔”提供的崭新玩法令人眼前一亮。作为主力推出的《瓦里奥制造DS》更是在对游戏性的追求上达到了登峰造极的地步。系列一贯的拙劣画面，更是幽默地表达了顽固的老任对时下游戏业界的嘲讽。



看到这里，大家应当理解这个游戏理念的差距了，事实上，通过把用户群根据不同需要加以区分，并有针对性地推出产品，被称为“市场细分”，PSP和NDS正是凭借不同的游戏理念，确定了不尽相同的市场定位，从而尽力避免了彼此之间的激烈竞争。因此这两位之间，应当不会有什么太大的摩擦，正所谓“青菜萝卜各有所爱”嘛！

要娱乐，还是要艺术。成了玩家们选择的主要理由。（当然对于我等而言，一等一重要的还是直读和烧录器哪个先出了，笑）。

从以往的市场记录来看，近年来，虽然有《口袋》这类不败神话，但总体而言，艺术化的主流作品还是统治着大半江山。因此不难看出，索尼对PSP野心勃勃的市场定位，已把老任逼上了绝路，昔日的霸主自然不会允许后起之辈吞食其赖以生存的掌机王国领土。暂时的退让，便是在为日后的逆袭作着准备，毕竟这已是它的最后赌注了。

真正的战争，笔者预言，将由任天堂以主流消费市场为目标的下一代掌机挑起。

半月化！

■ 页码不变，192面高级铜版纸印刷！

■ 超值定价，每期9.8元就可得到你心所想！

■ 精彩光盘，期期奉献给你最动感的游戏影音和资料大全！

■ 重磅抽奖，每月送出11台GBASP共101件奖品！



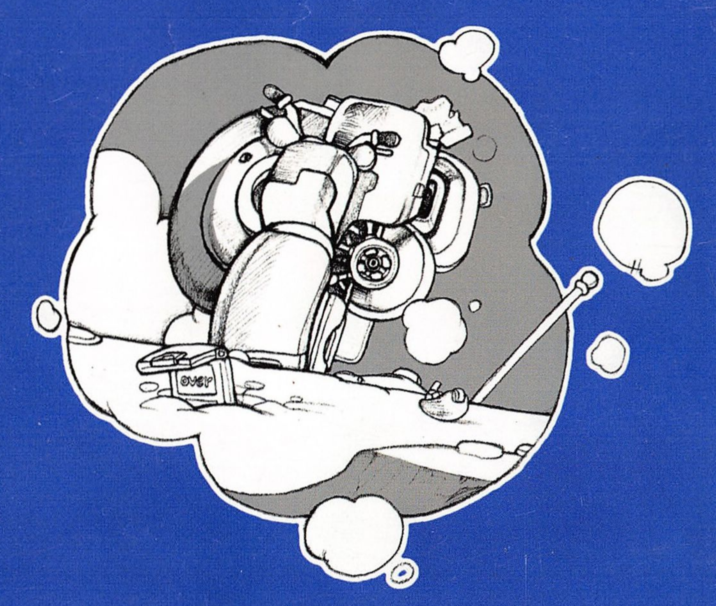
惊喜无比

最全最快，《掌机迷》突破信息极限，正式半月化！

每月两期《掌机迷》，你将会从中得到 —— **最高速的新闻信息**，让你知道的消息和我们一样快；**第一手的市场行情**，奸商的小把戏再也不会伤到你；**新作公开与日美同步**，完全掌握你所关心的热门游戏的情报更新；**最全最快最详细的攻略研究**，你玩到的任何掌机游戏都可以在《掌机迷》上找到你需要的答案；**丰富全面贴心的特别策划**，一本在手让你读到心满意足；**独家热门的封神影象与最新游戏片段**，新作玩不到照样可以看得到；**每期帮你收集最实用的工具游戏壁纸**，可读可看还可用……………………………无数的精彩，尽在每月两期《掌机迷》！

每月1日/15日上市，万勿错过！

《掌机迷》vol.18（9月下）9月15日发卖！

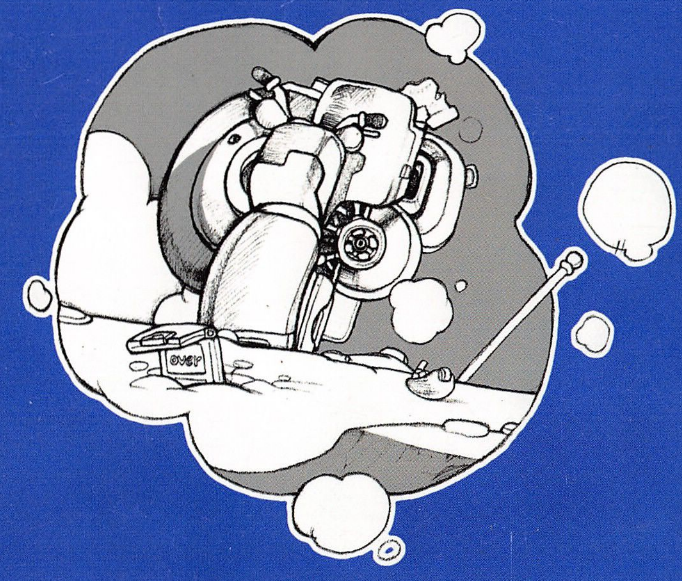


玩转掌机　没我不行



ISRC CN-M14-03-304-7/V·TP
人民交通出版社　出版
地址：(100011)北京安定门外外馆斜街3号

定价：9.80元
北京次世代科技发展有限公司　制作
地址：北京安外邮局75信箱　邮编：100011



玩转掌机 没我不行



ISBN 7-88713-064-6

ISRC CN-M14-03-304-7/V·TP
人民交通出版社 出版
地址:(100011)北京安定门外外馆斜街3号

定价:9.80元
北京次世代科技发展有限公司 制作
地址:北京安外邮局75信箱 邮编:100011

掌机迷 VOL.17

最新掌机资讯,最绝掌机攻略,最炫掌机周边!

VOL.17

掌机迷

POCKET GAMER

影像光盘复出!
猛料独家附录!

掌机迷

狂抽GBASP 101台

热门攻略
最终幻想1+2A
洛克人EXE 4.5
传说中的斯塔菲3

特别策划
卡普空少年的成长实录
洛克人编年史

重磅特辑
谁毁了掌机事业